JT SPLATMASTER



z200 SHOTGUN

User's Manual

AGES 9+

WARNING: This is not a toy. Not to be used by persons under the age of 9. Misuse can cause serious injury. Full eye protection specifically designed for JT Splatmaster or paintball must be worn by the user and any person within range; full face protection required for player vs. player play any person within range. Adult (age 18+) supervision is required. Product is for outdoor use. Always put "safety on" when not in use. Read all instructions prior to using.

JT SPLATMASTER 11723 LIME KILN RD. NEOSHO, MO 64850 WWW.JTSPLATMASTER.COM
JT SPLATMASTER IS A BRAND OF KEE ACTION SPORTS, LLC.

⚠ WARNING!

PAINTBALL GUNS AND PAINTBALL GUN ACCESSORIES ARE NOT TOYS!

- Careless use or misuse may result in serious bodily injury or death!
- Full eye protection specifically designed for JT Splatmaster or paintball must be worn by the user and any person within range; full face protection required for player vs player play and any person within range.
- Must be 9 years of age or older to operate or handle any JT Splatmaster gun and JT Splatmaster gun accessories. Children under the age of 18 require adult or parental supervision.
- Read and understand all cautions, warnings, and operating manuals before using any paintball gun or paintball gun accessory.
- Do not aim paintball gun at eyes or head of people or at animals.
- Paintball guns are to be used with Paintballs only.
- Use common sense and have fun.

IN NO EVENT SHALL SELLER BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY NATURE, OR LOSSES OR EXPENSES RESULTING FROM ANY DEFECTIVE PRODUCT OR THE USE OF ANY PRODUCT.

WARNING: This product contains one or more chemicals that are known to the State of California to cause cancer and birth defects or other reproductive harm. ***Wash hands after handling.*** You must be at least 18 years of age to purchase this product. This product may be mistaken for a firearm by law enforcement officers or others. Altering the color of the product or brandishing the product in public may be considered a crime.

JT SPLATMASTER 11723 Lime Kiln Rd. Neosho, MO 64850 1-800-220-3222
JT SPLATMASTER IS A BRAND OF KEE ACTION SPORTS, LLC.

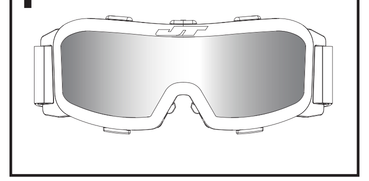
MADE IN TAIWAN

Be Safe and Have Fun!

- ***Always wear eye protection, including everyone within range***
- ***Always Keep the barrel plug in the shotgun and leave safety "ON" when not firing***
- ***Use ONLY as directed***
- ***Never look down the barrel***
- ***Never shoot at windows or other fragile objects***
- ***Never shoot at other players at a distance less than 10 feet***

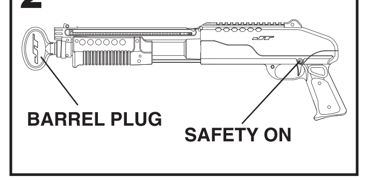
10 STEPS TO YOUR FIRST SHOT

1



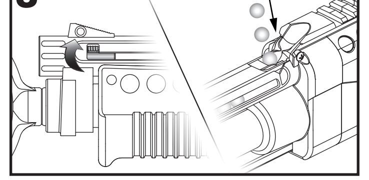
PUT GOGGLES ON AND MAKE SURE THEY FIT SECURELY.

2



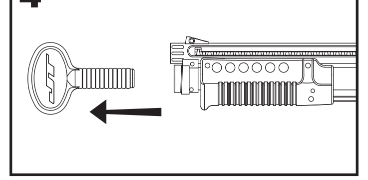
MAKE SURE THE z200 SHOTGUN IS SAFE -BARREL PLUG IN AND SAFETY ON

3



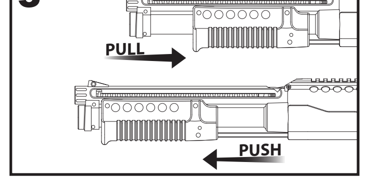
LOCK MAGAZINE GUIDE AND LOAD z200 SHOTGUN WITH AMMO

4



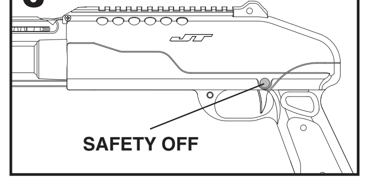
REMOVE BARREL PLUG

5



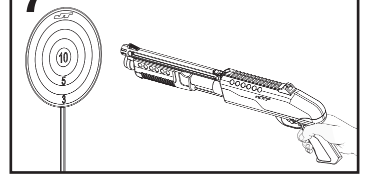
COCK THE z200 SHOTGUN

6



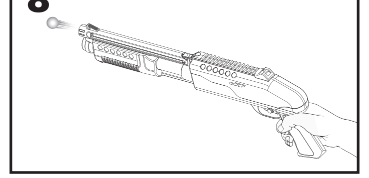
SAFETY OFF

7



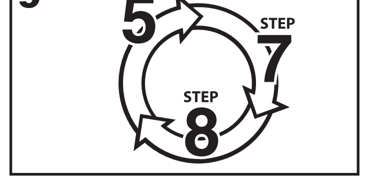
AIM IN A SAFE DIRECTION

8



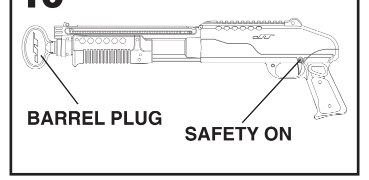
PULL TRIGGER

9



REPEAT STEPS 5, 7, AND 8 FOR EACH SHOT

10



SAFETY ON AND BARREL PLUG INSERTED WHEN DONE PLAYING

Safe Handling

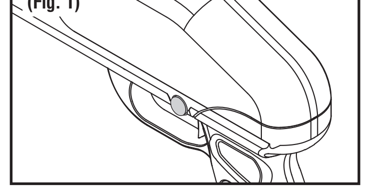
Never carry your JT SplatMaster z200 uncased or out in the open when not on a playing field. The non-playing public and law enforcement personnel may not be able to distinguish between a z200 Shotgun and a real firearm. For your own safety and to protect the image of the sport, always carry it in a suitable case or bag. Safety and safe marker handling are the most important aspects of JT SplatMaster play. Please practice each of the following steps while unloaded before attempting to operate your z200 Shotgun with Ammo.

- Every person within range must wear JT SplatMaster Optix or eyewear designed specifically to meet ASTM standards (All JT masks meet or exceed ASTM standards)
- Treat every z200 Shotgun as if it were loaded
- Never look down the barrel of your JT SplatMaster shotgun
- Keep the Safety "ON" until ready to shoot
- Keep your finger out of the trigger guard and away from the trigger until you are ready to shoot
- Keep the barrel blocking device in the barrel when not shooting
- Store unloaded and in a secure place
- Do not shoot at fragile objects such as windows and never point the z200 Shotgun at anything you do not wish to shoot
- Remember that the ultimate safety device is you, the operator

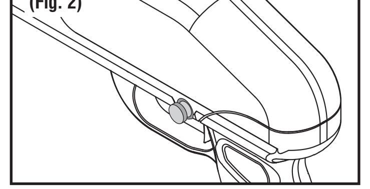
Safety

The Safety is a small mechanical push button above the trigger. (Fig. 1) When the Safety is "ON", the red indicator on the left side of the Safety will NOT be visible and the JT SplatMaster z200 Shotgun will not fire. (Fig. 1) When the Safety is "OFF", the red indicator on the left side of the Safety will be visible. (Fig. 2) The Safety should be on at all times when not being fired.

(Fig. 1)



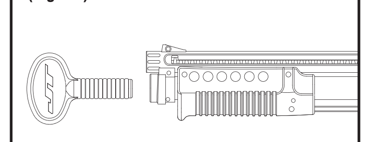
(Fig. 2)



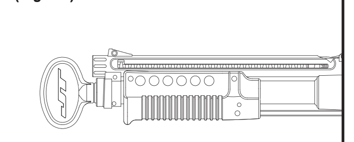
Barrel Blocking Device

The barrel blocking device should be installed at all times when not being fired, along with the Safety being in the "ON" position, where the red indicator is not visible. To install the Barrel blocking device, place the plug into the barrel end and push firmly until it is fully inserted into the barrel. (Fig. 3a, Fig. 3b)

(Fig. 3a)



(Fig. 3b)



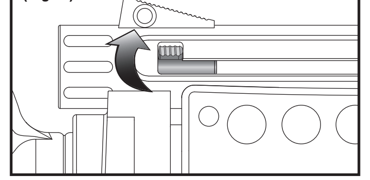
Loading JT SplatMaster Ammo

The JT SplatMaster z200 Shotgun uses .50 caliber, water-soluble Ammo, available where this product was sold. Only use JT SplatMaster Ammo with this z200 Shotgun.

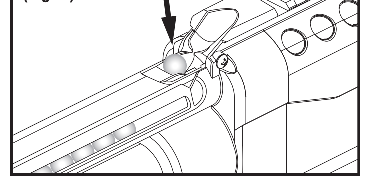
- Make sure the Safety is "ON" and put JT SplatMaster Optix or paintball eye protective device approved by the ASTM, making sure that anyone within range does the same
- Locate the Magazine Guide and slide it toward the barrel end and lock the Guide into the forward position by slightly twisting the guide and locking into the notch at the top of the magazine (Fig. 4)
- Insert the Ammo one at a time into the Magazine Door, until the magazine is full (Fig. 5). The magazine will hold 15 rounds.
- Unlock the Magazine Guide, and be sure to hold it with your fingers and not release it to slam into the Ammo, it may break the shells (Fig. 6)

Note: *The spout of JT SplatMaster Ammo containers (sold separately) are designed to feed directly into the Magazine (Fig. 7)*

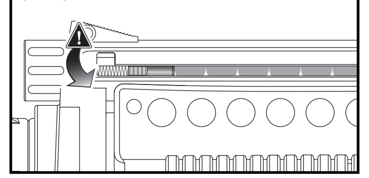
(Fig. 4)



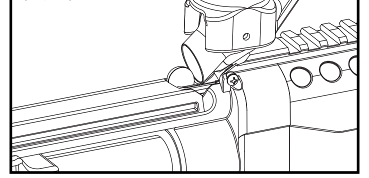
(Fig. 5)



(Fig.6)



(Fig. 7)

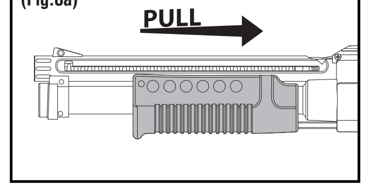


Firing Your z200 Shotgun

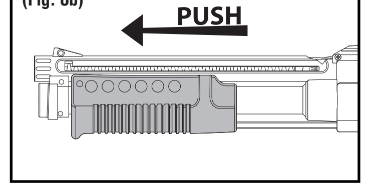
Always keep your Shotgun pointed in a safe direction! Everyone within firing range should always use JT SplatMaster Optix or ASTM approved eye and face protection when using the JT SplatMaster z200. Make sure the Safety is ON and that the barrel blocking plug is installed before following the steps below:

- Load the magazine with 15 rounds of Ammo
- Gripping the Pump Slide, cock the z200 Shotgun by pulling back until the slide stops (Fig. 8a) and then forward to load the Ammo (Fig. 8b)
- The z200 Shotgun has an anti-double cocking device which prevents double loading Ammo. If you cannot pull the slide to cock the gun, it's probable that it is already cocked
- Remove the barrel-blocking device
- Aim the Shotgun in a safe direction
- Set the Safety to the "OFF" position, where the red indicator is visible.
- Aim the Shotgun at the target, using the sights on the top to assist aiming
- Place your finger on the trigger and pull with a smooth squeezing motion
- After the first shot is fired, re-cock the slide. Repeat this for each shot
- Use all the Ammo before reloading the magazine

(Fig.8a)



(Fig. 8b)



After you Play

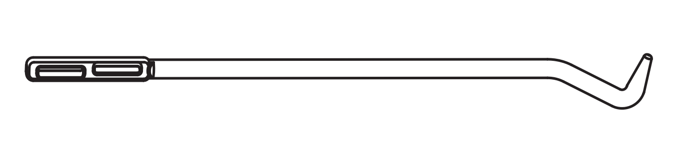
- Make sure you leave your eye protection on and make sure that anyone within range of the z200 Shotgun does the same
- While pointing the Shotgun in a safe direction, shoot several times to insure there is no Ammo remaining in the Shotgun or the magazine
- Place the barrel blocking device securely into the barrel
- Push the Safety to "ON"
- The z200 Shotgun is now ready to be cleaned and put away for future use

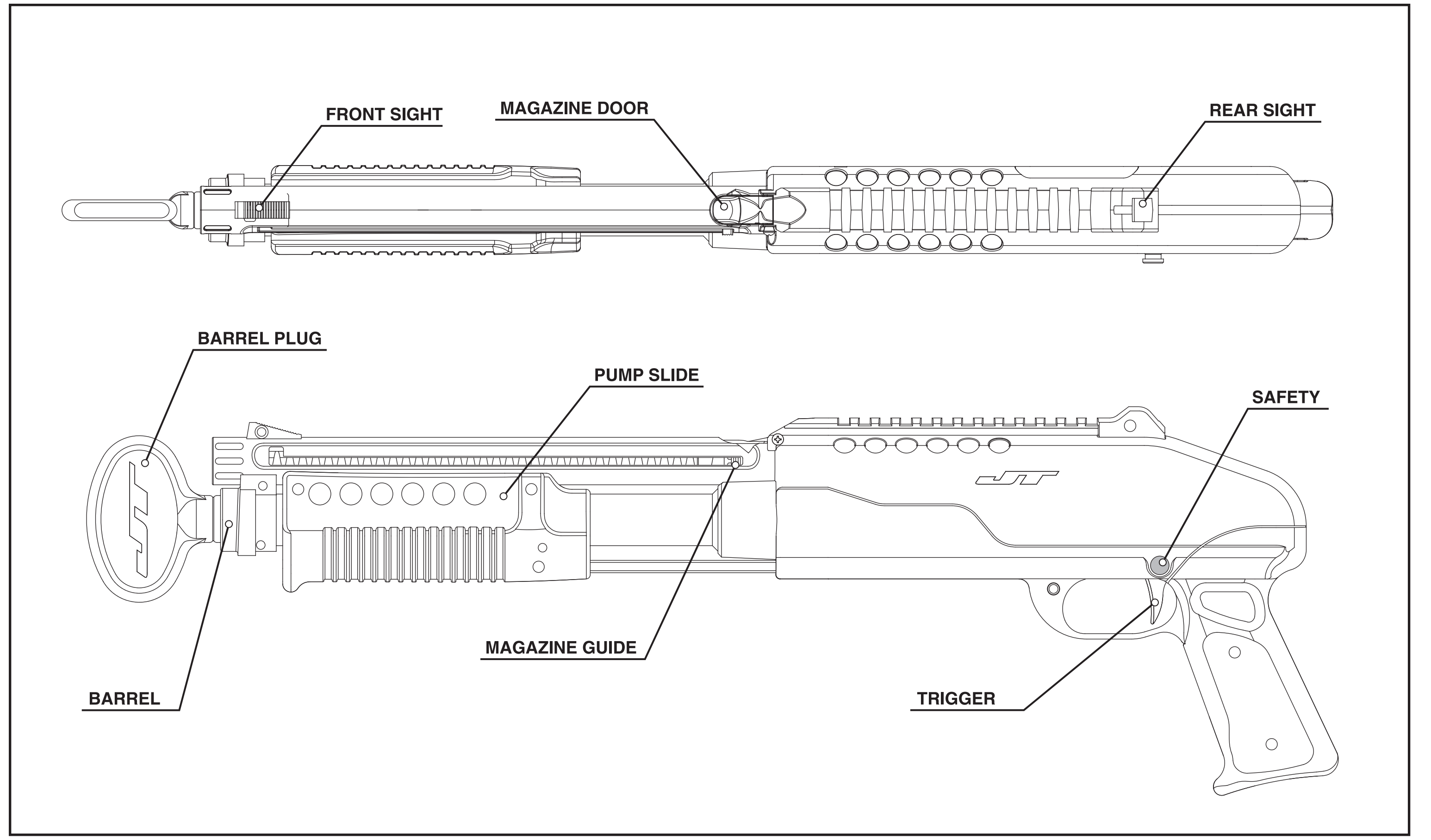
Cleaning

1. Before cleaning, be sure no ammo is in z200 Shotgun. "Dry Fire" to be certain ammo is cleared.
2. Once your z200 is unloaded, you can use a cloth dampened with water to wipe off splatters, dirt and debris from the outside of the Shotgun.
3. Do not use any petroleum based or aerosol products/cleaners, as they can damage o-rings and plastic components. Water is enough to clean off SplatMaster Ammo paint.
4. Clean the Shotgun barrel by using the supplied cleaning stick (Fig. 9), with a rag attached to the end, to swab the barrel until free of paint. The cleaning stick can also be used to clear broken shells from the barrel.
5. If step 3 does not thoroughly clean the z200 barrel, you can cock the slide to the back (Open) position (Fig. 8a) and run water from a faucet down the barrel.

Be sure to thoroughly dry the marker as any metal components may rust. A hair dyer on a low setting will assist in the drying process

(Fig. 9)





Storage

When you are finished using your z200 Shotgun, it is important that you prepare it for storage by cleaning it thoroughly. This will not only serve to increase the life of the product, but will assure optimum performance on your next outing.

- The Shotgun magazine must be clear of all Ammo when not being used.
- Be sure the Safety is "ON" when not in use.
- Make sure the barrel blocking device/plug is in place.
- Store in a cool dry place.
- Keep your z200 Shotgun away from unsupervised children.
- Observe and obey all local, state and federal laws concerning the transportation of paintball markers.
- For information concerning any of the laws in your area, contact your local law enforcement.
- Always store the z200 Shotgun in a secure location when not in use so as to prevent access by unauthorized persons.
- Do not store the z200 while cocked.

ASTM International, formerly known as the American Society for Testing and Materials (ASTM), is a globally recognized leader in the development and delivery of international voluntary consensus standards used around the world to improve product quality, enhance safety, facilitate market access and trade, and build consumer confidence. ASTM International, 100 Barr Harbor Drive, PO Box C700, West Conshohocken, PA, 19428-2959 USA, www.astm.org

JT SPLATMASTER

WARNING: This is not a toy. Not to be used by persons under the age of 9. Misuse can cause serious injury. Full eye protection specifically designed for JT Splatmaster or paintball must be worn by the user and any person within range; full face protection required for player vs. player play and any person within range. Adult (age 18+) supervision is required. Product is for outdoor use. Always put "safety on" when not in use. Read all instructions prior to using.

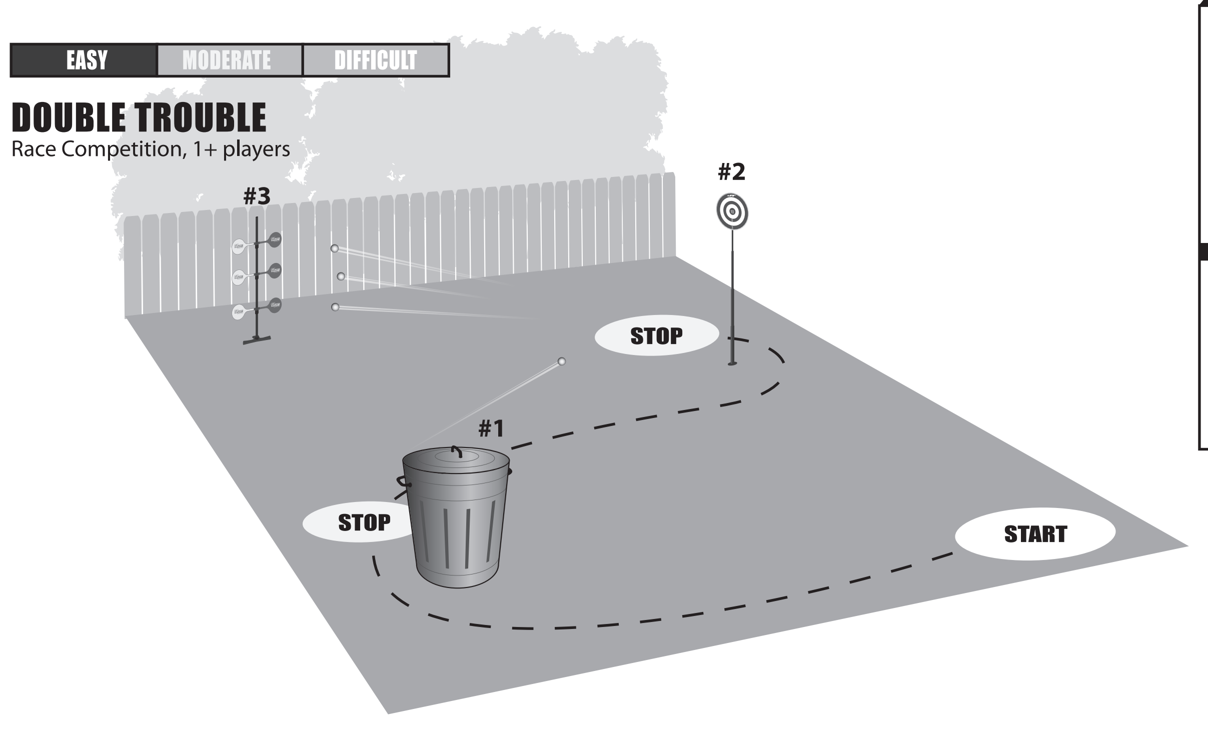
JT SPLATMASTER OPTIX Always Wear Protective Eyewear

GET IN THE GAME

EASY | MODERATE | DIFFICULT

DOUBLE TROUBLE

Race Competition, 1+ players



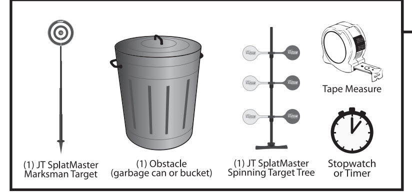
COURSE SETUP:

Obstacle #1
10 feet forward and 10 feet to the left from starting position

Target #2 -JT SplatMaster Marksman Target
10 feet forward and 12 feet to the right of Obstacle #1

Target #3 -JT SplatMaster Target Tree
5 feet forward and 15 feet to the left of Obstacle #2

EQUIPMENT NEEDED:



GAME OBJECTIVE:

GAME START:
While standing at the Start Position, start the timer/stopwatch and run towards Obstacle #1. Circle around the left-hand side of the obstacle and then stop. Use your JT SplatMaster to shoot at and hit the Marksman Target. Run forward and go around the right-hand side Marksman Target and then stop. Shoot at and hit the three orange targets of the Target Tree.

GAME STOP:
After all targets are hit, stop the Stopwatch/Timer, the game is complete.

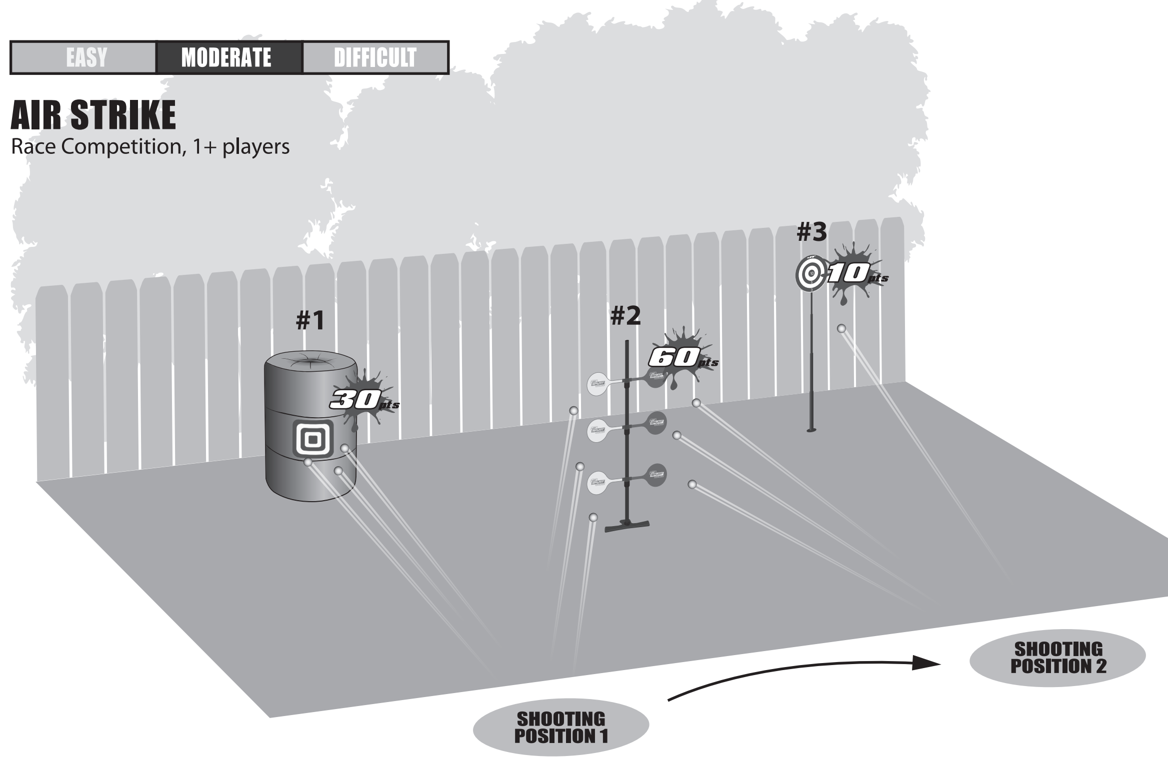
SCORING:
The player to complete the course and hit all the targets in the shortest time, wins the match.

NAME	GAME 1	GAME 2	GAME 3

EASY | **MODERATE** | DIFFICULT

AIR STRIKE

Race Competition, 1+ players



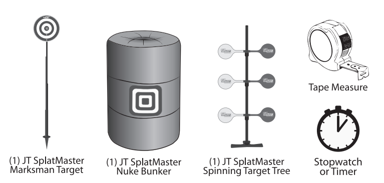
COURSE SETUP:

Target #1 -JT SplatMaster Nuke Bunker
25 feet from shooting position #1

Target #2 -JT SplatMaster Target Tree
15 feet from shooting position #1 – all matching colors on one side of the tree

Target #3 -JT SplatMaster Marksman Target
20 feet from shooting position #2

EQUIPMENT NEEDED:



GAME OBJECTIVE:

GAME START:
Standing on Shooting Position #1, hit stopwatch/timer and begin to shoot the Nuke Bunker (Target #1) target. Once you have hit the Nuke target, switch your aim to the Target tree (Target #2) and hit all three targets on the left side of the tree. Move to Shooting Position #2 and shoot all three targets on the right side of the Target Tree (Target #2), and once hit, then switch aim and hit the Marksman Target (Target #3).

GAME STOP:
After all targets are hit, hit the timer/stopwatch and stop the game round.

SCORING:
The player to hit all targets or with the most hits in the shortest time wins.

POSSIBLE PTS:
100 total points for game targets: target #1 = 30pts, target #2 (tree) = 60pts (10pts each), target #3 = 10pts

Bonus: *+5 points each for bullseye hits.*

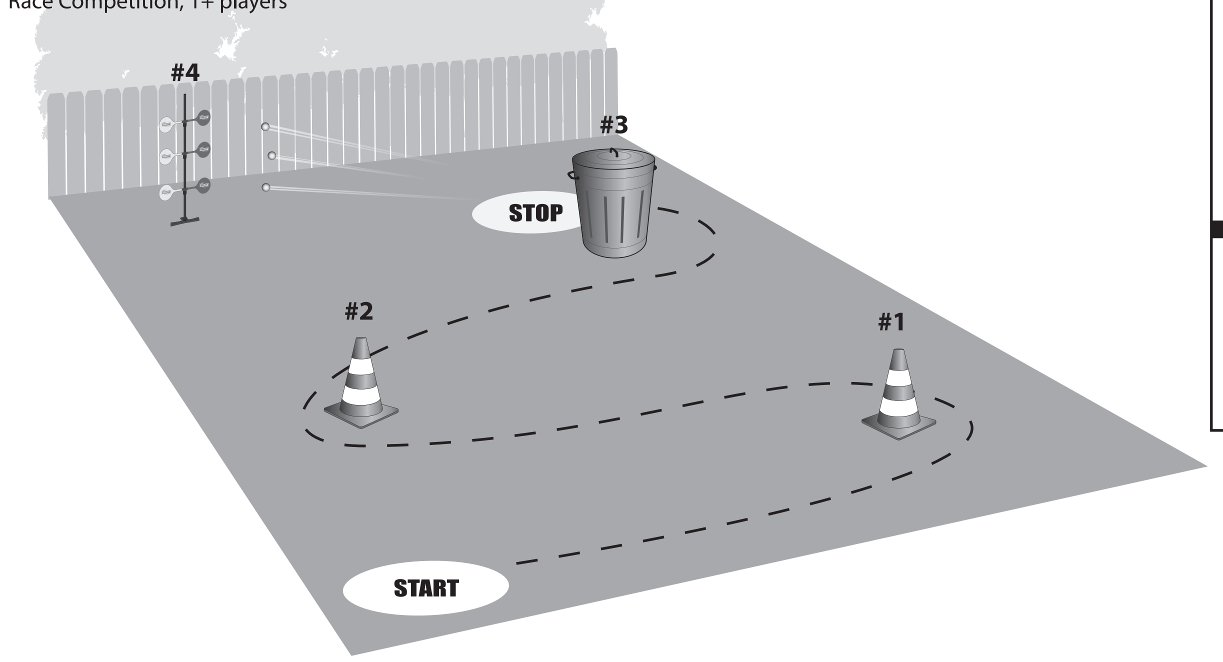
Alternative Scoring:
Set the timer for 30 seconds and award 10 points per target hit and a bonus 5pts for each bullseye. Whoever scores the most points in the 30 second time interval is the winner.

NAME	GAME 1	GAME 2	GAME 3

EASY | MODERATE | DIFFICULT

ZIG ZAG

Race Competition, 1+ players



COURSE SETUP:

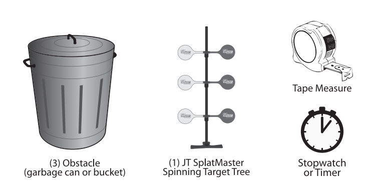
Obstacle #1
10 feet forward and 10 feet to the right from starting position

Obstacle #2
10 feet forward and 12 feet to the left of Obstacle #1

Obstacle #3
5 feet forward and 15 feet to the right of Obstacle #2

Target #4 -JT SplatMaster Target Tree
20 feet to the left of Obstacle #2

EQUIPMENT NEEDED:



GAME OBJECTIVE:

GAME START:
While standing at the Start Position, start the timer/stopwatch and run towards Obstacle #1. Circle around the right-hand side of the obstacle and then head towards Obstacle #2. Circle the left-hand side of Obstacle #2 and race towards Obstacle #3. Go around the right-hand side of Obstacle #3 and then stop. Use your JT SplatMaster and shoot at and hit the three orange targets of the Spinning Target Tree.

GAME STOP:
After all targets are hit, stop the Stopwatch/Timer, the game is complete.

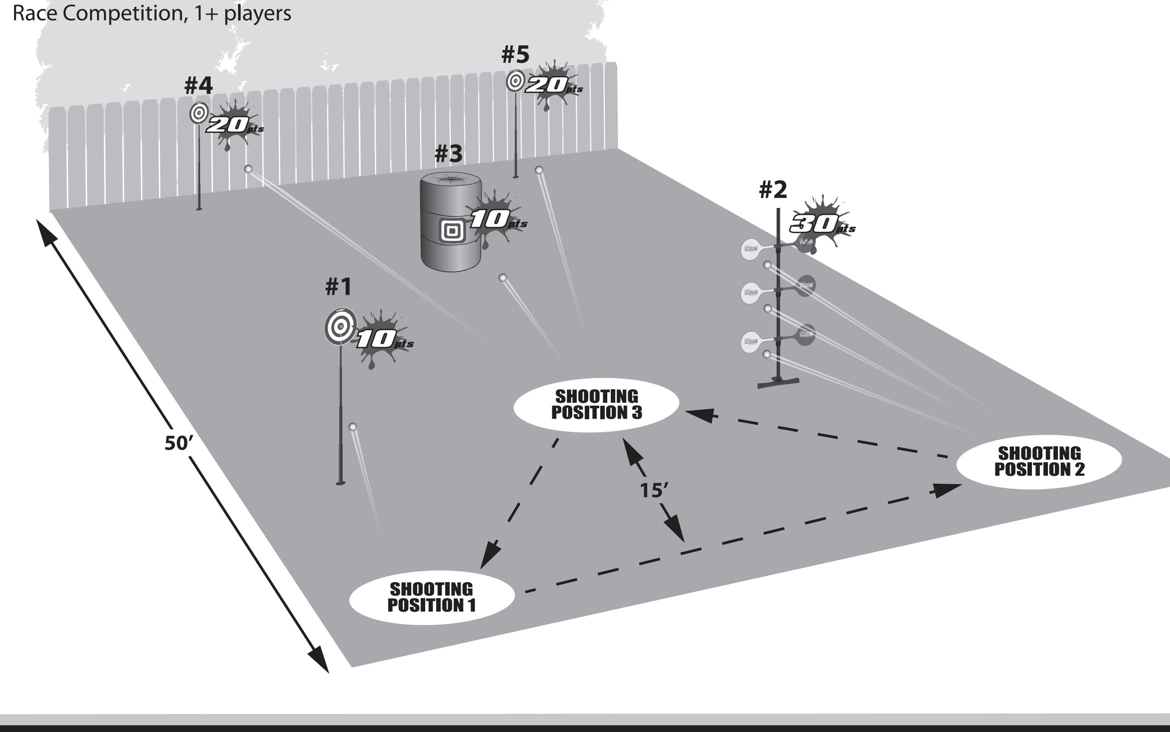
SCORING:
The player to complete the course in the fastest time and hit all the targets wins the match.

NAME	GAME 1	GAME 2	GAME 3

EASY | MODERATE | **DIFFICULT**

SHARP SHOOTER

Race Competition, 1+ players



COURSE SETUP:

Target #1 -JT SplatMaster Marksman Target
20 feet from shooting position #1 and slightly to the right

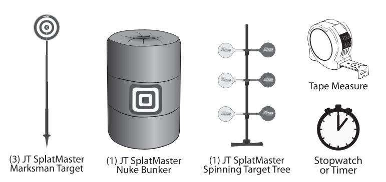
Target #2 -JT SplatMaster Target Tree
25 feet from shooting position #2

Target #3 -JT SplatMaster Nuke Bunker
40 feet away and midway between shooting position #1 and shooting position #2

Target #4 -JT SplatMaster Marksman Target
50 feet from shooting position #1

Target #5 -JT SplatMaster Marksman Target
50 feet from shooting position #2

EQUIPMENT NEEDED:



GAME OBJECTIVE:

GAME START:
Standing on Shooting Position #1, start the timer/stopwatch and fire to hit target #1, then run to Shooting Position #2 and hit the three white targets of the target tree. Run to Shooting Position #3 and hits targets #3, #4 and #5 in order.

GAME STOP:
After all targets are hit, stop the timer, the game is complete.

SCORING:
The player to hit all the targets in the least amount of time, wins.

POSSIBLE PTS:
90 total points for game targets: target #1 = 10pts, target #2 (tree) = 30pts (10pts each), target #3 = 10pts, target #4 = 20 pts, target #5 = 20 pts

Bonus: *+5 points each for bullseye hits.*

Alternative Game #1:
Target points system: target hits equal points, the player with the most points wins the game!

Alternative Game #2:
Designate a set number of Ammo (example: 15 shots) – the player who scores the most points with their designated Ammo – wins.

NAME	GAME 1	GAME 2	GAME 3



A PARTIR DE 9 ANS

ATTENTION: Ceci n'est pas un jouet. Ne peut être utilisé par une personne de moins de 9 ans. Toute utilisation inappropriée peut engendrer de graves blessures. Une protection oculaire intégrale spécialement conçue pour le JT Splatmaster ou le paintball doit être portée par l'usager ainsi que toute personne à portée de tir; une protection faciale est requise pour toute personne à portée de tir en mode « versus ». La supervision d'un adulte (+ de 18 ans) est requise. Ce produit est destiné à un usage externe. Activez toujours la sécurité avant tout utilisation. Lisez attentivement la notice.

Guide de l'utilisateur

JT SPLATMASTER 11723 LIME KILN RD. NEOSHO, MO 64850 WWW.JTSPLATMASTER.COM
JTSPLATMASTER EST UNE MARQUE DE KEE ACTION SPORTS, LLC.

ATTENTION

LES MARQUEURS ET ACCESSOIRES DE PAINTBALL NE SONT PAS DES JOUETS!

- Tout usage inapproprié peut conduire à des blessures corporelles sérieuses, voire mortelles.
- Un masque intégral spécialement conçu pour le paintball ou le JT Splatmaster doit être porté par tous les utilisateurs ou personnes à portée de tir. Une protection faciale doit être portée par tous les joueurs en mode "joueur contre joueur" ainsi que par toute personne à portée de tir.
- L'age minimum requis pour manipuler un marqueur ou tout accessoire JT Splatmaster est 9 ans. Pour les mineurs de moins de 18 ans, la supervision d'un adulte ou d'un parent est necessaire.
- Lisez toutes les précautions, avertissements et le guide de l'utilisateur avant d'utiliser un marqueur ou tout autre accessoire de paintball.
- Ne visez jamais la tête ou les yeux ou encore un animal.
- Les marqueurs ne doivent être utilisés qu'avec des billes de paintball.
- Faites preuve de bon sens et amusez-vous.

EN AUCUN CAS LE VENDEUR NE SAURAIT ETRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, ACCIDENTELS OU CONSECUTIFS DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT OU DE DEFAUTS OU DEPENSES RESULTANT D'UN PRODUIT DEFECTUEUX OU DE L'USAGE D'UN PRODUIT, QUEL QU'IL SOIT.

ATTENTION: Ce produit contient un ou plusieurs produits chimiques connus dans l'état de Californie pour causer des cancers et des anomalies congénitales et des risques atteintes à la reproduction. Lavez-vous les mains après chaque usage. Vous devez être agé de plus de 18 ans pour acheter ce produit. Ce produit peut être confondu avec une arme à feu par les services de police ou autres. Changer la couleur de ce produit ou le brandir en public ***peut être considéré comme un délit.***

JT SPLATMASTER 11723 Lime Kiln Rd. Neosho, MO 64850 1-800-220-3222
JT SPLATMASTER ET UNE MARQUE DE KEE ACTION SPORTS, LLC.

FABRIQUE A TAIWAN

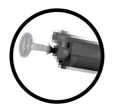
Be Safe and Have Fun!



Portez toujours une protection oculaire, dès lors que vous êtes à portée de tir.



Ne regardez jamais à l'intérieur du canon.



Maintenez le dispositif de blocage du canon et la sécurité sur "ON" quand vous ne tirez pas.



Ne tirez jamais sur des fenêtres ou des objets fragiles

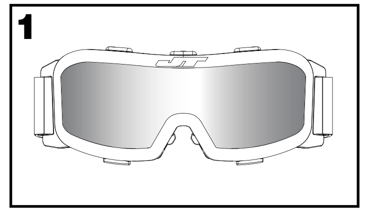


Suivez TOUJOURS les instructions

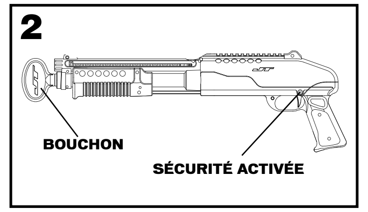


Ne tirez jamais sur un joueur se trouvant à moins de 10 pieds

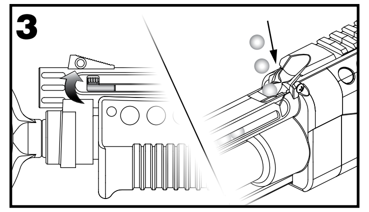
10 ETAPES AVANT VOTRE 1er TIR



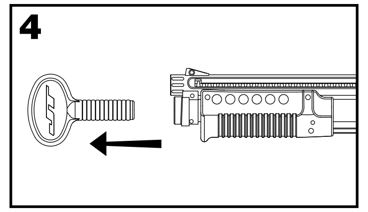
METTEZ VOTRE MASQUE ET VERIFIEZ QU'IL EST BIEN MIS EN PLACE.



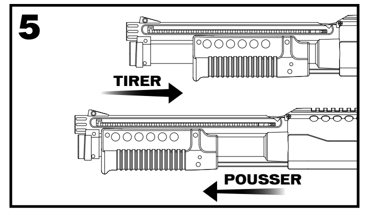
ASSUREZ-VOUS QUE LE z200 EST SECURISE - DISPOSITIF DE BLOCAGE DE CANON ET SECURITE "ON".



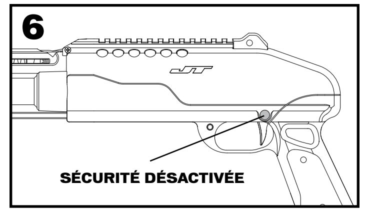
VEROUILLEZ LE GUIDE DU CHARGEUR ET CHARGEZ LE z200



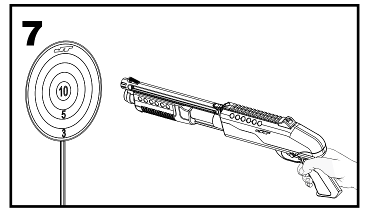
RETIREZ LE BOUCHON DU CANON



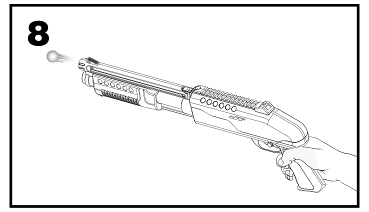
ARMEZ LE z200



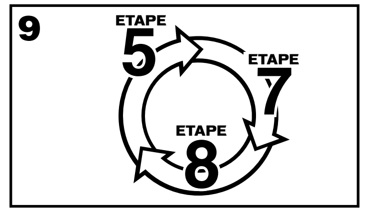
SECURITE OFF



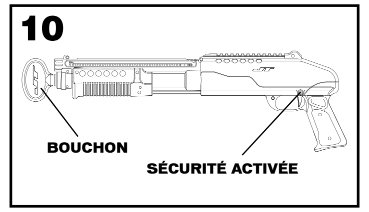
VISEE DANS UNE DIRECTION SECURISEE



PRESSEZ LA DETENTE



REPETEZ LES ETAPES 5, 7, ET 8 POUR CHAQUE TIR



SECURITE EN POSITION "ON" ET DISPOSITIF DE BLOCAGE DU CANON INSERE EN FIN DE PARTIE

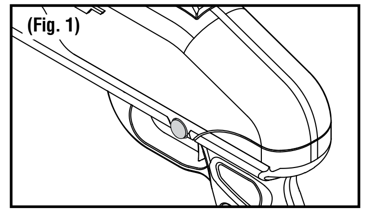
Manipulation sécurisée du marqueur

Ne transportez jamais votre JT SplatMaster z100 hors de son étui lorsque vous ne vous trouvez pas sur un champ de tir. Le public ou les agents des forces de l'ordre pourraient ne pas faire la distinction entre un z100 pistol et une arme réelle. Pour votre propre sécurité et pour ne pas ternir l'image du sport, transportez toujours votre marqueur dans un étui ou un sac. La sécurité et une manipulation sécurisée de votre marqueur sont les aspects les plus importants dans une partie de JT SplatMaster. Veuillez respectez les consignes suivantes avant de charger votre z100.

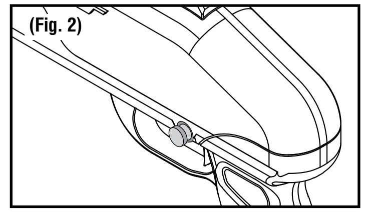
- Toute personne se trouvant à portée de tir doit porter un JT SplatMaster Optix ou des protections pour les yeux conçues spécifiquement pour arrêter les billes de paintball et conformes à la norme de l'ASTM (Tous les masques JT sont au moins conformes aux normes ASTM)
- Traitez toujours votre z200 pistol comme s'il était chargé
- Ne regardez jamais à l'intérieur du canon de votre JT SplatMaster
- Maintenez la sécurité sur "ON" jusqu'à ce que vous soyez prêt à tirer
- Ne placez le doigt sur la détente que lorsque vous êtes prêt à tirer.
- Maintenez le dispositif de blocage du canon dans/sur la bouche du canon du marqueur lorsque vous ne tirez pas.
- Entreposez le marqueur déchargé et dégazé dans un endroit sûr.
- Ne tirez pas sur des objets fragiles comme les fenêtres et ne pointez jamais votre z200 en direction de quelque chose que vous ne voulez pas viser.
- Souvenez que l'ultime dispositif de sécurité, c'est vous, l'utilisateur.

Sécurité

La sécurité est un bouton poussoir mécanique situé au dessus de la détente. Quand la sécurité est sur "ON", l'indicateur rouge situé sur la gauche de la sécurité n'est PAS visible et le JT SplatMaster z100 ne peut pas tirer. (Fig. 1) Lorsque la sécurité est en position "OFF", l'indicateur rouge est visible. (Fig. 2) La sécurité ne doit être retirée qu'en cas de tir.



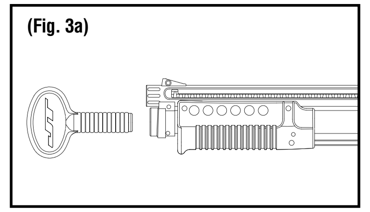
(Fig. 1)



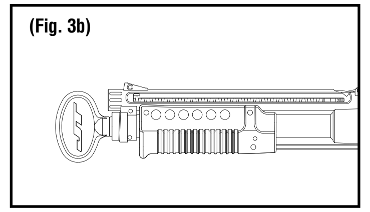
(Fig. 2)

Dispositif de blocage du canon

Le dispositif de blocage du canon ne doit être retiré qu'en cas de tir, tout comme la sécurité en position "ON" (indicateur rouge visible). Pour installer le dispositif de blocage du canon, placez le bouchon dans le canon et poussez fermement jusqu'à ce qu'il soit inséré complètement dans le canon.(Fig. 3a, Fig. 3b)



(Fig. 3a)



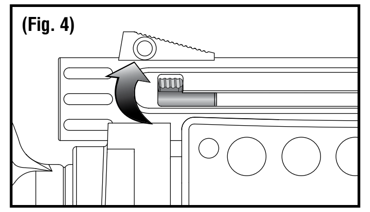
(Fig. 3b)

Charger les munitions dans le JT SplatMaster

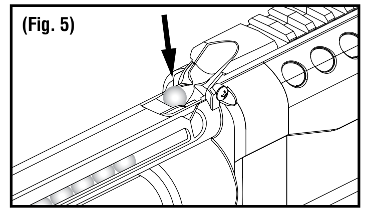
Le JT SplatMaster z200 utilise des billes solubles à l'eau de calibre .50, disponibles là où vous avez acheté votre marqueur. N'utilisez que des billes JT SplatMaster avec ce z200.

- Assurez vous que la sécurité est sur "ON" et mettez votre JT SplatMaster Optix ou tout autre dispositf de protection conforme aux normes ASTM en vous assurant que toutes les personnes à portée en fasse de même
- Repérez le guide du chargeur et faites le glisser vers l'extrémité du canon et vérouillez le guide en position avant en faisant vriller légèrement le guide et en le vérouillant dans l'encoche située à la tête du chargeur (Fig. 4)
- Insérez les munitions une à une par la porte du chargeur afin de le remplir (Fig. 5). Le chargeur peut recevoir 15 cartouches
- Déverrouillez le guide du chargeur en prenant soin de bien le tenir à l'aide de vos doigts afin d'éviter qu'il ne brise les billes (Fig. 6)

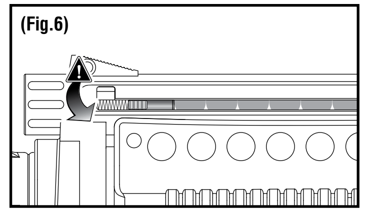
Remarque: *Le bec des recharges JT SplatMaster Ammo (vendus séparément) sont conçus pour alimenter directement le chargeur (Fig. 7)*



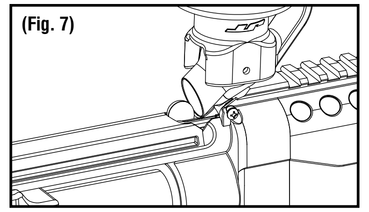
(Fig. 4)



(Fig. 5)



(Fig.6)

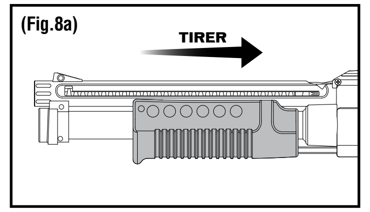


(Fig. 7)

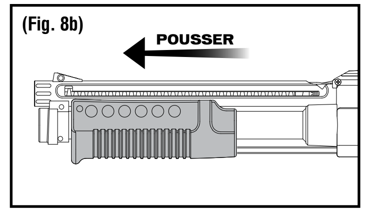
Mise à feu de votre z200

Pointez toujours votre marqueur dans une direction sûre! Toute personne se trouvant dans le champ de tir doit toujours utiliser un JT SplatMaster Optix ou des protections pour le visage et pour yeux agréées par l'ASTM lorsque vous utilisez le JT SplatMaster z200 . Assurez-vous que la sécurité est réglée sur la position "ON" et que le dispositif de blocage du canon est installé, avant de suivre les étapes détaillées ci-dessous:

- Insérez le chargeur, chargez 15 munitions
- Tout en tenant la glissière, armez le z200 en tirant la glissière vers l'arrière jusqu'au maximum (Fig. 8a) puis vers l'avant afin de charger les munitions (Fig. 8b)
- Le z100 a un système anti double action qui évite tout chargement double.
- Si vous ne parvenez pas à tirer la glissière pour armer l'arme, c'est qu'elle est probablement déjà armée
- Retirez le système de dispositif du canon
- Visez dans une direction sécurisée
- Positionnez la sécurité sur "OFF", indicateur rouge visible.
- Visez la cible en utilisant les systèmes de visée pour vous aider à viser
- Placez votre doigt sur la détente avec un mouvement souple de pression
- Ré-armez la glissière après le premier tir. Répétez ce geste pour chaque tir
- Utilisez toutes les munitions avant de retirer le chargeur pour le recharger



(Fig.8a)



(Fig. 8b)

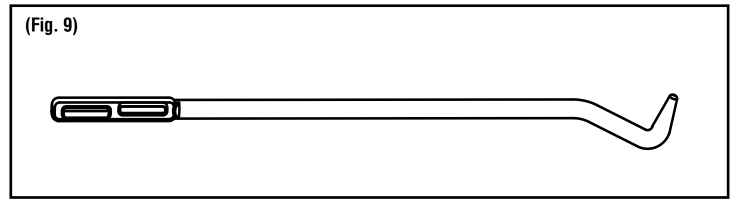
Après avoir joué

- Gardez votre protection oculaire et assurez-vous que toutes les personnes à portée du z200 en fassent de même
- Tout en pointant le pistolet dans une direction sécurisée, tirez plusieurs fois afin de vous assurez que votre chargeur est bien vide
- Mettez en place le dispositif de blocage du canon
- Positionnez la sécurité sur "ON"
- Le z200 peut être maintenant nettoyé et rangé pour un usage ultérieur

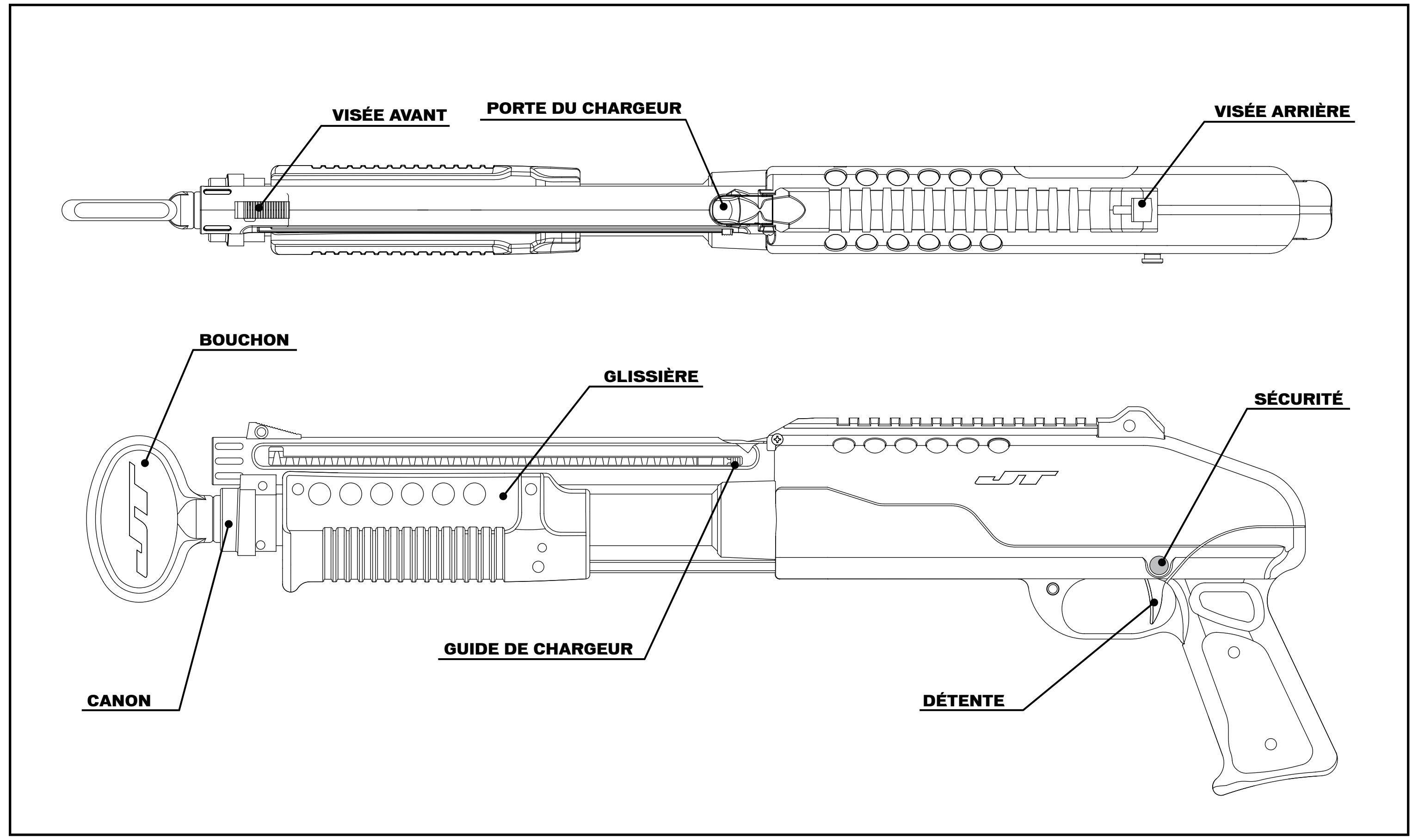
Nettoyage

1. Avant de nettoyer, assurez-vous qu'il n'y a plus de munitions dans le z200. Tirez à blanc afin de vous en assurer.
2. Une fois votre z200 déchargé, vous pouvez utiliser un chiffon humide avec de l'eau pour nettoyer les éclaboussures, poussières et autres débris sur le fusil.
3. N'utilisez pas de produits à base de petrôle ni d'aerosols car ils peuvent endommager les joints torique et les composants en plastique. L'eau suffit à nettoyer la peinture des munitions SplatMaster.
4. Nettoyez le canon à l'aide de la tige de nettoyage fournie (Fig. 9), en attachant un morceau de chiffon à son extrémité. Cette tige peut également être utilisée pour retirer les éclats de billes dans le canon.
5. Si l'étape 3 ne suffit pas à nettoyer complètement le canon du z200, vous pouvez retirer le chargeur, armer la glissière en position ouverte (Fig. 8a) et faire couler de l'eau dans le canon.

Assurez de bien sécher le marqueur afin d'éviter tout risque de rouille des matériaux en métal. Un sèche cheveux réglé au minimum peut s'avérer utile.



(Fig. 9)



Stockage

Quand vous avez fini d'utiliser votre z200, il est important que vous prépariez son stockage en le nettoyant complétement. Ceci n'augmentera pas la durée de vie de votre produit, mais optimisera ses performances lors des usages suivants.

- Le pistolet et le chargeur ne doivent contenir aucune munition lorsque vous ne l'utilisez pas.
- Assurez-vous que la sécurité est sur "ON" quand vous n'utilisez pas votre pistolet.
- Assurez-vous que le dispositif de blocage du canon est bien en place.
- Stockez dans un endroit sec et tempéré.
- Ne stockez pas votre z200 à portée des enfants
- Respectez toutes les lois locales, provinciales et fédérales relatives au transport des marqueurs Paintball.
- Pour toute information concernant la réglementation en vigueur dans votre région, veuillez prendre contact avec l'Autorité locale adéquate de votre région.
- Rangez dans tous les cas votre z200 en un lieu sûr lorsque vous ne l'utilisez pas, de manière à prévenir tout accès de personnes non autorisées.
- Ne stockez pas votre z200 armé.

MONTREZ NOUS CE QUE VOUS AVEZ FAIT!

TÉLÉCHARGEZ LESS VIDÉOS ET LES PHOTOS DE VOS PARTIES.

DE NOUVEAUX JEUX, NOUVELLES ASTUCES, NOUVEAUX TIRS EN ACTION, NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS, ETC...

RESTEZ CONNECTES

DES CADEAUX À GAGNER CHAQUE MOIS ET DES MISES À JOUR RÉGULIÈRES



Rendez-vous sur **www.jtsplatmaster.com** pour plus de détails

ASTM International, autrefois connu sous le nom de American Society for Testing and Materials (ASTM), est reconnu mondialement comme leader dans les domaines du développement et de le mise en place de normes visant à améliorer la qualité, accentuer la sécurité des produits, faciliter l'accès aux marchés et au commerce et établir un climat de confiance avec le consommateur. ASTM International, 100 Barr Harbor Drive, PO Box C700, West Conshohocken, PA, 19428-2959 USA, www.astm.org

JT SPLAT MASTER

WARNING: This is not a toy. Not to be used by persons under the age of 9. Misuse can cause serious injury. Full eye protection specifically designed for JT Splatmaster or paintball must be worn by the user and any person within range; full face protection required for player vs. player play and any person within range. Adult (age 18+) supervision is required. Product is for outdoor use. Always put "safety on" when not in use. Read all instructions prior to using.

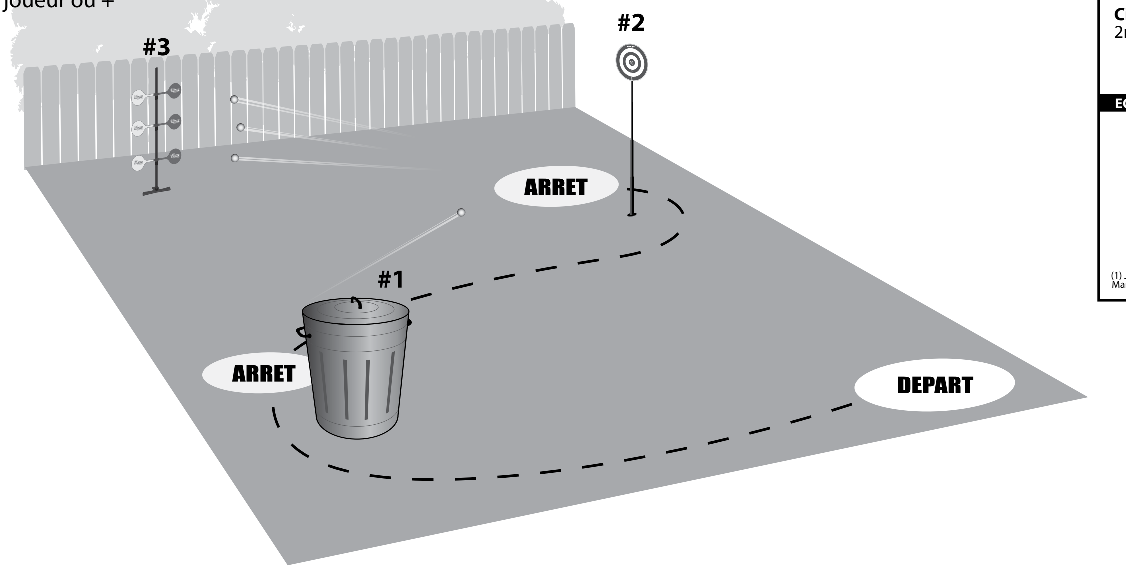
JT SPLATMASTER OPTIX ALWAYS WEAR PROTECTIVE EYE WEAR!

GET IN THE GAME

FACILE | INTERMEDIAIRE | DIFFICILE

DOUBLE DÉTENTE

Course, 1 joueur ou +



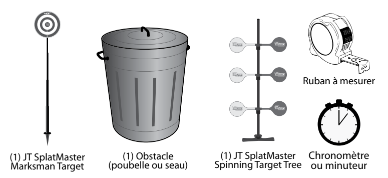
PARCOURS:

Obstacle #1
3m devant et 3m à gauche de la position de départ.

Cible #2 - JT SplatMaster Marksman Target
3m devant et 4m à droite de l'obstacle #1

Cible #3 - JT SplatMaster Marksman Target
2m devant et 5m à gauche de l'obstacle #2

EQUIPEMENT NECESSAIRE:



BUT DU JEU:

DEMARRAGE:
Debout sur la Position de Départ, déclenchez le minuteur/chronomètre et courez vers l'Obstacle #1. Contournez l'obstacle par la droite et dirigez vous l'obstacle #2. Contournez l'obstacle #2 par la gauche et dirigez vous vers l'obstacle #3 puis arrêtez-vous. Utilisez votre JTSplatMaster et visez les trois cibles orange de l'arbre.

FIN DE LA PARTIE:
Une fois toutes les cibles atteintes, arrêtez le chronomètre/minuteur. La partie est terminée.

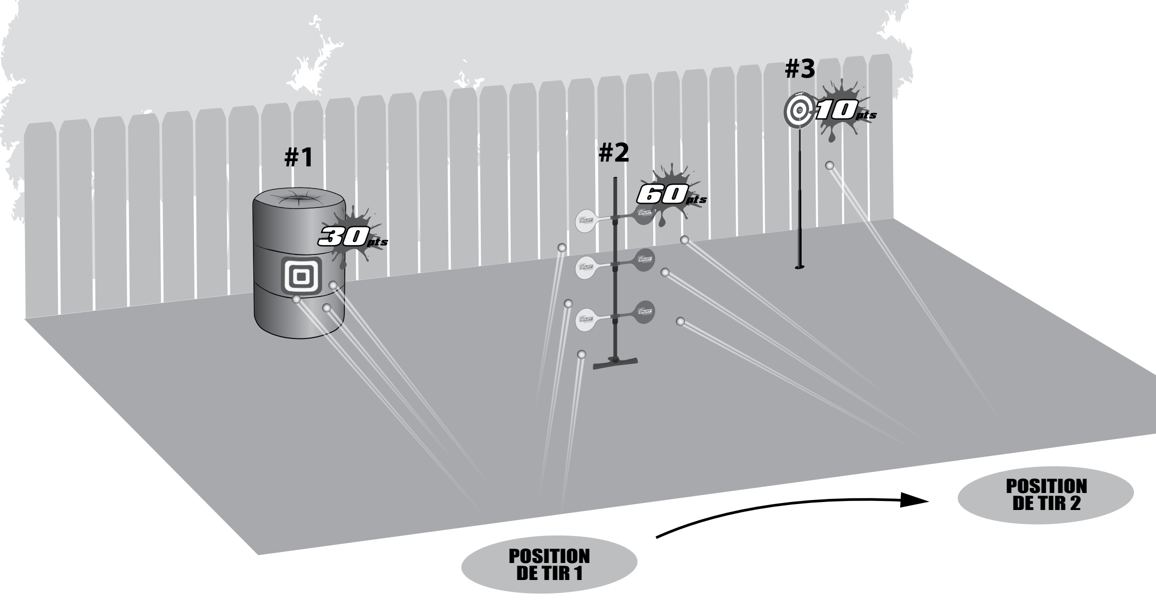
SCORING:
Le joueur ayant réalisé l'intégralité du parcours le plus vite possible tout en ayant touché toutes les cibles est déclaré vainqueur.

PRENOM	PARTIE 1	PARTIE 2	PARTIE 3

FACILE | INTERMEDIAIRE | DIFFICILE

ATTAQUE AERIENNE

Course, 1 joueur ou +



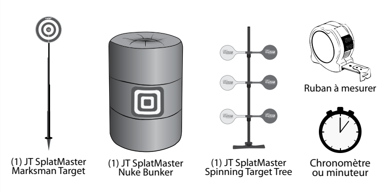
PARCOURS:

Cible #1 - JT SplatMaster Nuke Bunker
8 m de la position de tir #1

Cible #2 - JT SplatMaster Target Tree
5m de la position de tir #1 – Toutes les couleurs du même côté de l'arbre.

Cible #3 - JT SplatMaster Marksman Target
60m de la position de tir #2

EQUIPEMENT NECESSAIRE:



BUT DU JEU:

DEMARRAGE:
Debout sur la Position de Tir #1, déclenchez le minuteur/chronomètre et commencez à tirer sur la cible se trouvant sur le Nuke Bunker (cible #1). Une fois que vous avez atteint la cible du Nuke, tournez-vous vers l'arbre (cible #2) et visez les cibles se trouvant à la droite de l'arbre (cible #2), une fois les cibles atteintes, visez la cible du Marksman Target (cible #3)

FIN DE LA PARTIE:
Lorsque toutes les cibles ont été touchées, arrêtez le minuteur/chronomètre et arrêtez la partie.

SCORE:
Le joueur ayant touché toutes les cibles ou ayant touchés toutes les cibles le plus rapidement possible.

POINTS POSSIBLES:
Total de 100 points: cible #1 = 30 pts, cible #2 (arbre)= 60 pts (10 pts chacune), cible #3 = 10 pts

Bonus: *+5 pour chaque « bullseye »*

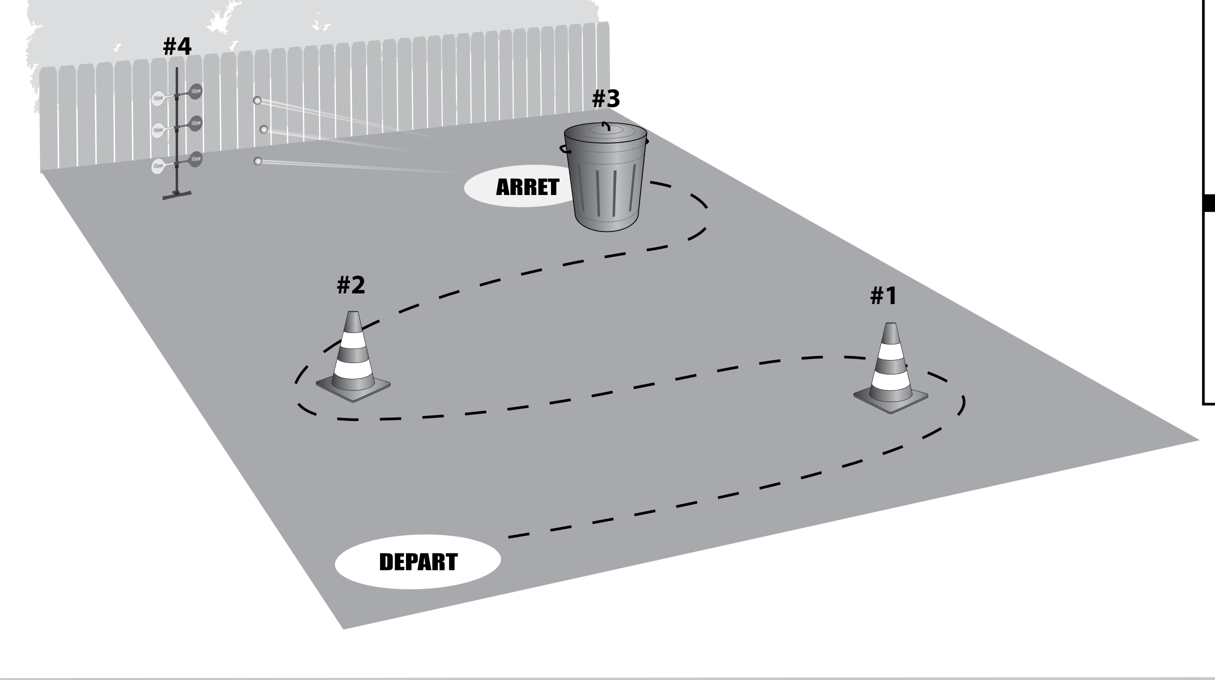
Mode d'attribution de points alternatif:
Réglez le minuteur à 30 sec. Et attribuez 5 pts par cible atteinte et un bonus de 5 points pour chaque « bullseye ». Celui qui marque le plus grand nombre de points en 30 sec. Est déclaré vainqueur.

PRENOM	PARTIE 1	PARTIE 2	PARTIE 3

FACILE | INTERMEDIAIRE | DIFFICILE

ZIG ZAG

Parcours de compétition, 1 joueur ou plus



PARCOURS:

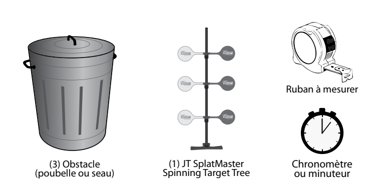
Obstacle #1
3m devant et 3m à gauche de la position de départ.

Obstacle #2
3m devant et 4m à droite de l'obstacle #1

Obstacle #3
2m devant et 5m à gauche de l'obstacle #2

Cible #4 -JT SplatMaster Target Tree
20m á gauche de l'obstacle #2

EQUIPEMENT NECESSAIRE:



BUT DU JEU:

DEMARRAGE:
Debout sur la Position de Départ, déclenchez le minuteur/chronomètre et courez vers l'Obstacle #1. Contournez l'obstacle par la droite et dirigez vous l'obstacle #2. Contournez l'obstacle #2 par la gauche et dirigez vous vers l'obstacle #3 puis arrêtez-vous. Utilisez votre JTSplatMaster et visez les trois cibles orange de l'arbre.

FIN DE LA PARTIE:
Une fois toutes les cibles atteintes, arrêtez le chronomètre/minuteur. La partie est terminée.

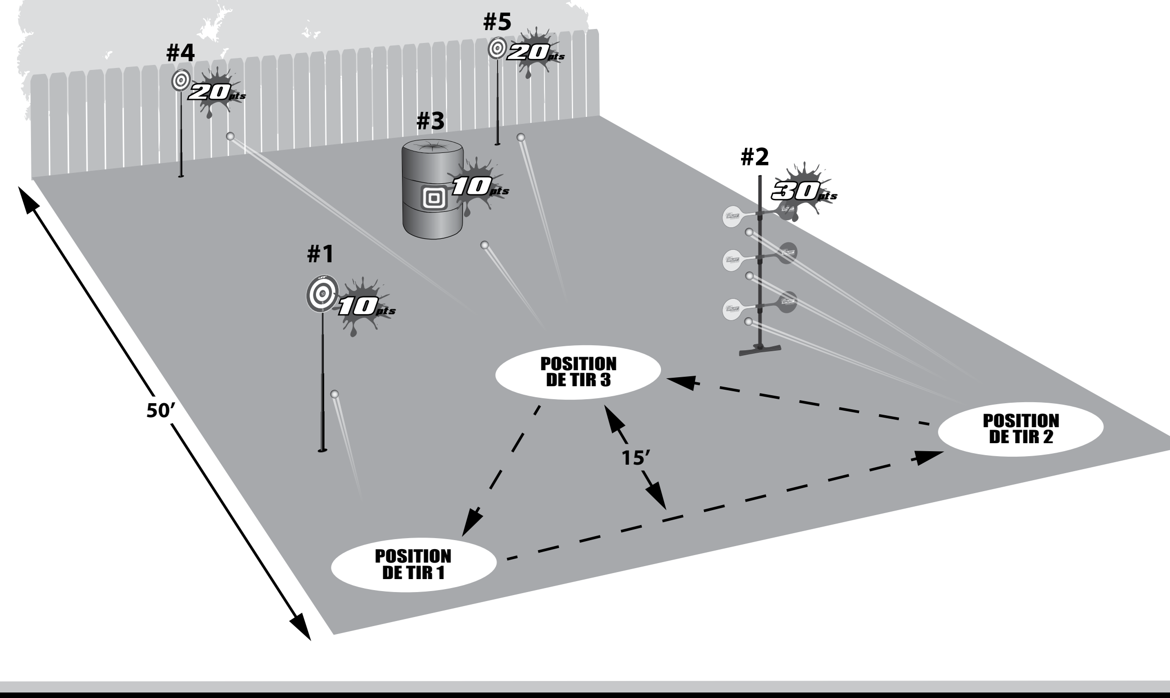
SCORE:
Le joueur ayant réalisé l'intégralité du parcours le plus vite possible tout en ayant touché toutes les cibles est déclaré vainqueur.

PRENOM	PARTIE 1	PARTIE 2	PARTIE 3

FACILE | INTERMEDIAIRE | DIFFICILE

TIREUR D'ELITE

Course, 1 joueur ou +



PARCOURS:

Cible #1 - JT SplatMaster Marksman Target
6m de la position de tir #1 et légèrement sur la droite

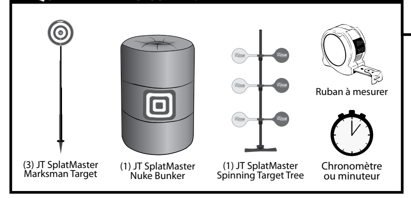
Cible #2 - JT SplatMaster Target Tree
8m de la position de tir #2

Cible #3 - JT SplatMaster Nuke Bunker
12m en retrait et à mi-distance de la position de tir #1 et la position de tir #2

Cible #4 - JT SplatMaster Marksman Target
15m de la position de tir #1

Cible #5 - JT SplatMaster Marksman Target
15m de la position de tir #2

EQUIPEMENT NECESSAIRE:



BUT DU JEU:

DEMARRAGE:
Debout sur la position de tir #1, déclenchez le minuteur/chronomètre et tirez sur la cible #1, puis courez jusqu'à la position de tir #2 et tirez sur les trois cibles blanche de l'arbre. Courez jusqu'à la position de tir #3 et tirez, dans l'ordre, sur les cibles #3, #4 et #5.

FIN DE LA PARTIE:
Une fois toutes les cibles atteintes, arrêtez le minuteur, la partie est terminée.

SCORE:
Le joueur ayant atteint toutes les cibles le plsu rapidement.

POINTS POSSIBLES:
Total de 90 points: cible #1 = 10 pts, cible #2 (arbre)= 30 pts (10 pts chacune), cible #3 = 10 pts, cible #4 = 20 pts, cible #5 = 20 pts

Bonus: *+5 pour chaque « bullseye »*

Mode de jeu alternatif #1:
Système de points par cible : le nombre de point attribué par cible est le même, le joueur avec le plus de points gagne.

Mode de jeu alternatif #2:
Attribuez un nombre de cartouche précis (exemple : 15 tirs) – le joueur qui marque le plus de points avec le nombre de cartouches autorisé est le vainqueur.

PRENOM	PARTIE 1	PARTIE 2	PARTIE 3

JTSPLATMASTER.COM
JT SPLATMASTER 11723 LIME KILN RD. NEOSHO, MO 64850 1.800.220.3222



ALTER 9+

WARNUNG: Dies ist kein Spielzeug. Nicht von Personen unter 9 Jahre zu verwenden. Vollständiger Augenschutz speziell für JT Splatmaster oder Paintball muss vom Benutzer und jeder Person in Reichweite getragen werden, kompletter Gesichtsschutz wird benötigt für Spieler-gegen-Spieler Spiele und jeder Person in Reichweite. Die Aufsicht durch einen Erwachsenen (über 18 Jahre) ist notwendig. Dieses Produkt ist nur für die Verwendung im Freien. Setzen Sie die Sicherung immer auf „Sicherung ein", wenn es nicht in Benutzung ist. Lesen Sie vor der Benutzung alle Anweisen.

Benutzerhandbuch

JT SPLATMASTER 11723 LIME KILN RD. NEOSHO, MO 64850 WWW.JTSPLATMASTER.COM
JT SPLATMASTER IST EINE MARKE VON KEE ACTION SPORTS, LLC.

⚠ WARNUNG

PAINTBALL WAFFEN UND PAINTBALL PISTOLE ZUBEHÖR IST KEIN SPIELZEUG!

- Unvorsichtige Benutzung oder Missbrauch kann zu schweren oder tödlichen Verletzungen führen!
- Volle Augenschutz speziell für Paintball JT Splatmaster oder Paintball entwickelt muss von dem Anwender und jeder Person in Reichweite getragen werden; Voller Gesichtsschutz wird benötigt für Spieler gegen Spieler- Spiele und für jede Person in Reichweite.
- Muss 9 Jahre oder älter sein, um mit der JT Splatmaster Gun umzugehen oder diese zu bedienen;dies gilt auch für JT Splatmaster Gun Zubehör. Kinder unter 18 Jahren benötigen die Aufsicht durch Erwachsene oder Eltern.
- Lesen und verstehen Sie alle Vorsichtsmaßnahmen, Warnhinweise und Bedienungsanleitungen vor der Verwendung von einer Paintball Gun oder Paintball Gun Zubehör.
- Zielen Sie mit der Paintball Gun nicht auf Augen oder auf den Kopf von Personen oder auf Tiere.
- Paintball Guns sind nur für den Einsatz mit Paintballs zu verwenden.
- Benutzen Sie Ihren gesunden Menschenverstand und haben Sie Spaß.

IN KEINEM FALL HAFTET DER VERKÄUFER FÜR DIREKTE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDENJEGLICHER ART ODER VERLUSTE ODER AUFWENDUNGEN AUFGRUND EINES DEFEKTEN PRODUKT ODER DER VERWENDUNG EINES PRODUKTS.

WARNUNG: Dieses Produkt enthält eine oder mehrere Chemikalien, die dem Staat Kalifornien bekannt sind dafür, dass sie Krebs und Geburtsfehler oder andere reproduktive Schäden verursachen. ***Waschen Sie sich nach der Verwendung die Hände.*** Sie müssen mindestens 18 Jahre alt sein um dieses Produkt zu kaufen. Dieses Produkt kann durch Polizeibeamte oder andere Personen mit einer echten Waffe verwechselt werden. Die Änderung der Produktfarbe oder das Schwenken des Produkts in der Öffentlichkeit können als Verbrechen betrachtet werden.

JT SPLATMASTER 11723 Lime Kiln Rd. Neosho, MO 64850 1-800-220-3222
JT SPLATMASTER IST EINE MARKE VON KEE ACTION SPORTS, LLC.
MADE IN TAIWAN

Sicher sein und Spaß haben!

Stets einen Augenschutz tragen, einschließlich aller Personen im näheren Umfeld

Haben Sie immer die Laufsperre in der Pistole und lassen Sie die Sicherung "EIN" wenn Sie nicht schiessen

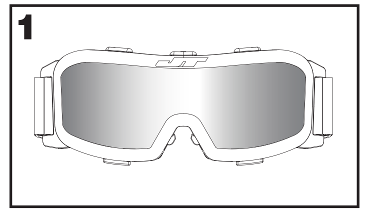
• IMMER nur nach Vorschrift verwenden

Schauen Sie niemals in den Lauf

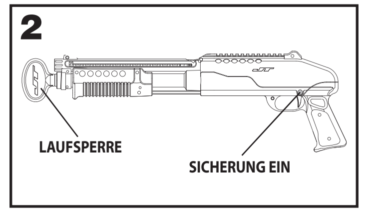
Schießen Sie nie auf Fenster oder andere zerbrechliche Objekte

Schießen Sie niemals auf andere Spieler aus einer Distanz unter 3 Meter

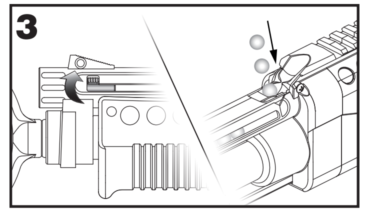
10 SCHRITTE ZUM ERSTEN SCHUSS



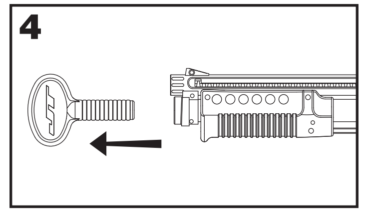
SETZEN SIE EINE SCHUTZBRILLE AUF UND STELLEN SIE SICHER, DASS DIESE FEST SITZT.



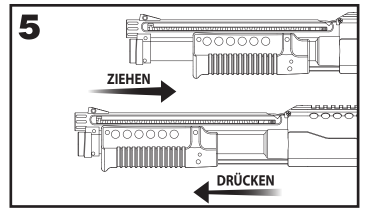
STELLEN SIE SICHER; DASS DIE z200 SHOTGUN SICHER IST -LAUFSPERRE EINGESETZT U. SICHERHEIT EIN



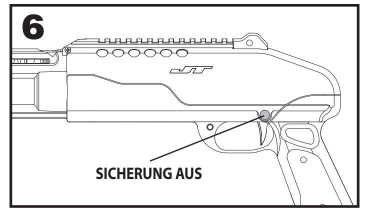
BLOCKIEREN SIE DIE MAGAZINFÜHRUNG UND LADEN SIE DIE z200 SHOTGUN MIT MUNITION



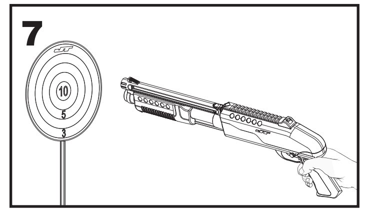
ENTFERNEN SIE DIE LAUFSPERRE



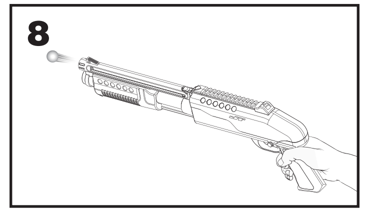
SPANNEN DER z200 SHOTGUN



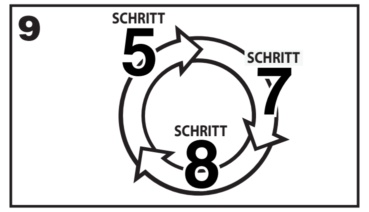
SICHERHEIT AUS



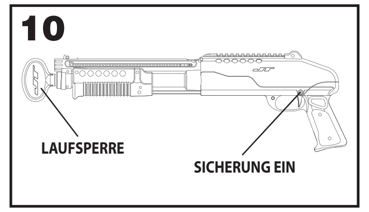
ZIELEN IN EINE SICHERE RICHTUNG



ABZUG DRÜCKEN



WIEDERHOLEN DER SCHRITTE 5, 7 UND 8 FÜR JEDEN SCHUSS



SICHERHEIT EIN UND LAUFSPERRE EINGESETZT WENN NICHT GESPIELT WIRD

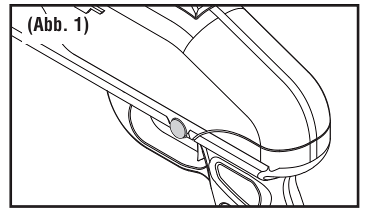
Sichere Handhabung

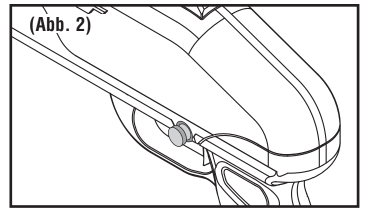
Tragen Sie Ihren JT SplatMaster z200 nie unverhüllt in der Öffentlichkeit, wenn Sie sich nicht auf einem Spielfeld befinden. Die nicht-spielende Öffentlichkeit und Polizeibeamte werden möglicherweise nicht in der Lage sein, zwischen einer z200 Shotgun und einer echten Waffe zu unterscheiden. Zu Ihrer eigenen Sicherheit und zum Schutz des Image von dem Sport, tragen Sie sie immer in einem geeigneten Koffer oder Tasche. Sicherheit und sichere Marker-Handhabung sind die wichtigsten Aspekte des JT SplatMaster Spiels. Bitte üben Sie jeden der folgenden Schritte in ungeladenem Zustand, bevor Sie versuchen Ihre z2 Shotgun mit Munition zu betreiben.

- Jede Person in Reichweite muss eine JT SplatMaster Optix oder speziell entworfenen Brillen tragen, um den ASTM Standards zu entsprechen (Alle JT Masken erfüllen oder übertreffen ASTM Standard)
- Behandeln jede z200 Shotgun als wäre sie geladen
- Schauen Sie niemals in den Lauf Ihrer JT SplatMaster Shotgun
- Lassen Sie die Sicherung immer "EIN" bis Sie bereit sind zu schießen
- Halten Sie Ihre Finger vom Auslöser-Guard und dem Auslöser entfernt, bis Sie bereit sind zu schießen
- Halten Sie den Laufblockierer im Lauf, wenn Sie nicht schießen
- Lagerung ungeladen und an einem sicheren Ort
- Schießen Sie nicht auf zerbrechliche Objekte wie Fenster und zielen Sie mit Ihrer z200 Shotgun niemals auf etwas auf das Sie nicht schießen wollen
- Denken Sie daran, dass ultimative Sicherheitsgerät sind Sie, der Benutzer

Sicherheit

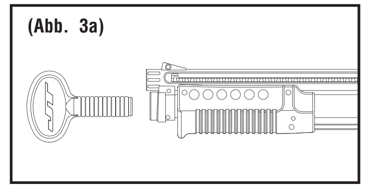
Die Sicherung ist ein kleiner mechanischer Druckschalter über dem Auslöser. (Abb. 1) Wenn die Sicherheit "EIN" ist, ist die rote Anzeige auf der linken Seite der Sicherung NICHT sichtbar und die JT SplatMaster z200 Shotgun wird nicht schießen. (Abb. 1) Steht die Sicherung auf "AUS", ist die rote Anzeige auf der linken Seite der Sicherung sichtbar. (Abb. 2) Der Sicherung sollte immer an sein, wenn nicht geschossen wird.

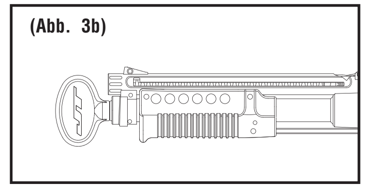

(Abb. 1)


(Abb. 2)

LAUFSPERRE

Das Gerät zur Sperrung des Laufs sollte zu jeder Zeit installiert sein, in der nicht geschossen wird, zusammen mit der Sicherung in der "EIN" -Position, wo die rote Anzeige nicht sichtbar ist. Um die Laufsperre zu installieren, drücken Sie den Stecker in das Laufende und drücken ihn hinein, bis sie vollständig in den Lauf eingeführt ist. (Abb. 3a, Abb. 3b)


(Abb. 3a)

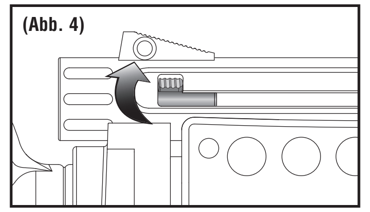

(Abb. 3b)

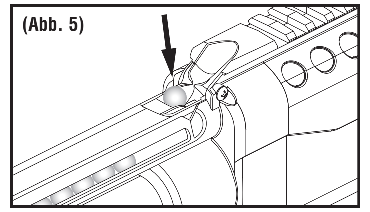
JT SplatMaster mit Munition laden

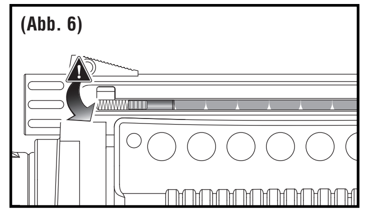
Die JT SplatMaster z200 Shotgun verwendet Kaliber .50 wasserlösliche Munition, verfügbar wo dieses Produkt verkauft wurde. Verwenden Sie nur JT SplatMaster Munition mit dieser z200 Shotgun.

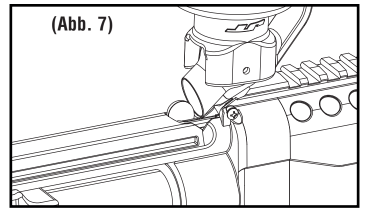
- Stellen Sie sicher, dass die Sicherheit "EIN" ist und setzen Sie JT SplatMaster Optix oder Paintball Augenschutz auf der durch die ASTM genehmigt wurde und stellen Sie sicher, dass jede Person im Umfeld das gleiche tut
- Suchen Sie die Magazinführung und schieben Sie sie in Richtung Ende des Laufs und sperren Sie die Führung in der vorderen Position durch leichtes drehen der Führung und verriegeln in der Kerbe auf der Oberseite des Magazins (Abb. 4)
- Legen Sie die Munition nacheinander in die Magazinöffnung, bis das Magazin voll ist (Abb. 5). Das Magazin fasst 15 Schuß.
- Entriegeln Sie die Magazinführung, halten Sie sie mit ihren Fingern fest und lassen sie nicht in die Munition schlagen, das es Ihre Patronen beschädigen kann (Abb. 6)

Hinweis: *Der Auswurfkrümmer der JT SplatMaster Munitionsbehälter (separat erhältlich) sind so konzipiert, dass sie direkt in das Magazin führen (Abb. 7)*


(Abb. 4)


(Abb. 5)

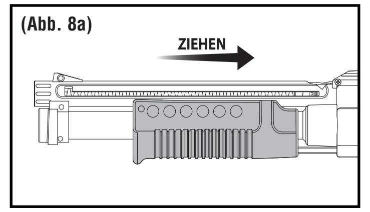

(Abb. 6)


(Abb. 7)

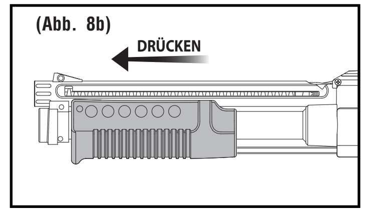
Abfeuern einer z200 Shotgun

Halten Sie Ihre Shotgun immer in eine sichere Richtung gerichtet! Jeder in Schussweite sollte bei der Verwendung der JT SplatMaster z200 immer mit einen JT SplatMaster Optix oder Augen- und Gesichtsschutz tragen, der von der ASTM genehmigt wurde. Stellen Sie sicher, dass die Sicherung "EIN" ist und dass die Laufsperre installiert ist, bevor Sie den unteren Schritten folgen:

- Laden Sie die Magazine mit 15 Schuß Munition
- Greifen Sie den Piumpschlitten, spannen Sie die z200 Shotgun durch Zurückziehen bis der Schlitten stoppt (Fig. 8a) und schieben Sie ihn dann nach vorn, um die Munition zu laden (Abb. 8b)
- Die z200 Shotgun hat eine Vorrichtung (Anti-Doppelspannung) die das doppelte Laden von Munition verhindert. Wenn Sie den Schlitten zum Spannen nicht ziehen können, ist er vermutlich bereits gespannt.
- Entfernen Sie die Laufsperre
- Zielen Sie mit der Shotgun in eine sichere Richtung
- Stellen Sie die Sicherung auf "AUS", so dass die rote Kontrolle sichtbar ist.
- Zielen Sie mit der Shotgun auf das Ziel und verwenden als Hilfe zum Zielen Kimme und Korn auf der Oberseite der Waffe
- Legen Sie den Finger auf den Abzug und ziehen mit einer ruhigen drückenden Bewegung ab.
- Nach dem ersten Schuss spannen Sie den Schlitten erneut. Wiederholen Sie dies für jeden Schuss
- Verbrauchen Sie erst die gesamte Munition bevor Sie das Magazin wieder laden.



(Abb. 8a)



(Abb. 8b)

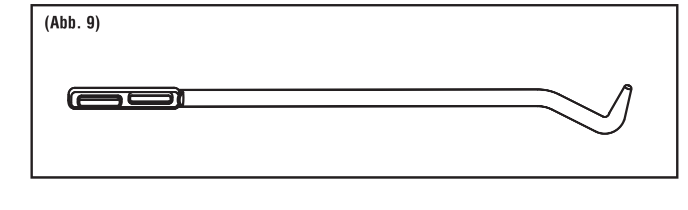
Nach dem Spielen

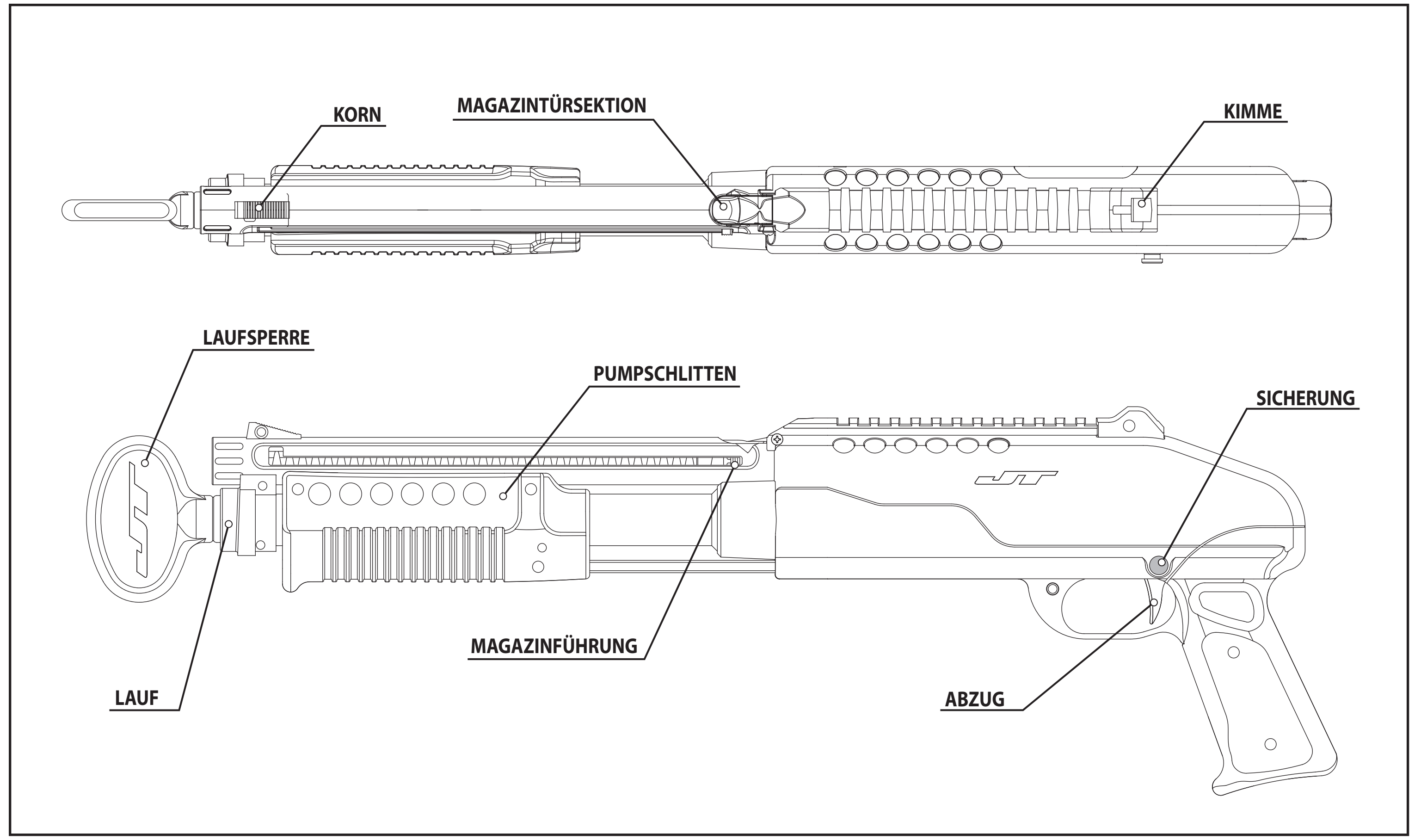
- Behalten Sie Ihren Augenschutz auf und stellen Sie sicher ,dass jeder, der sich im Bereich der z200 Shotgun befindet, das gleiche macht.
- Während Sie die Shotgun in eine sichere Richtung halten, schießen sie mehrmals um sich zu versichern, dass keine Munition in der Shotgun oder dem Magazin verbleibt
- Platzieren Sie die Laufsperre sicher im Lauf
- Drücken Sie die Sicherheit auf "EIN"
- Die z200 Shotgun ist nun bereit für die Reinigung und zur Lagerung bis zur nächsten Verwendung

REINIGUNG:

1. Vor dem Reinigen stellen Sie bitte sicher, dass sich keine Munition in der z200 Shotgun befindet. Geben Sie einige "Trocken"-Schüsse ab um sich zu vergewissern, dass alle Munition entfernt ist.
2. Sobald Ihre z200 entladen ist, können Sie einen mit Wasser angefeuchteten Lappen benutzen, um Spritzer, Schmutz und Ablagerungen an der Außenseite der Shotgun zu entfernen.
3. Verwenden Sie keine Reiniger auf Petroleumbasis oder Aerosol-Produkte/Reiniger, da sie die O-Ringe und Kunststoffteile beschädigen können. Wasser genügt um die Farbe der SplatMaster Munition zu entfernen.
4. Reinigen Sie den Lauf der Shotgun mithilfe des mitgelieferten Reinigungsstocks (Abb. 9), mit einem angefügten Lappen am Ende, um den Lauf von Farbe zu reinigen. Der Reinigungsstock kann auch verwendet werden, um zerbrochene Patronen aus dem Lauf zu entfernen.
5. Wenn Schritt 3 den z200 Lauf nicht gründlich genug reinig, können Sie den Schlitten zurückziehen in die offene Position (Abb. 8a) und Wasser aus einem Wasserhahn in den Lauf laufen lassen.

Stellen Sie sicher, dass der Marker gründlich trocken ist, da alle Metallkomponenten rosten können. Ein Haartrockner auf einer niedrigen Einstellung hilft bei der Trocknung.


(Abb. 9)



Lagerung

Wenn Sie die z200 Shotgun nicht mehr verwenden ist es wichtig, dass Sie sie für die Lagerung vorbereiten, indem Sie sie gründlich reinigen. Dies wird nicht nur die Lebensdauer des Produkts erhöhen, sondern stellt auch die bestmögliche Leistung bei Ihrem nächsten Spiel sicher.

- Wenn Sie die Shotgun nicht verwenden, muss diese und und das Magazin frei von Munition sein.
- Stellen Sie sicher, dass die Sicherheit "EIN" ist, wenn das Produkt nicht in Gebrauch ist.
- Stellen Sie sicher, dass die Laufsperre installiert ist.
- Lagerung sollte an einem kühlen, trockenen Ort sein.
- Halten Sie die z200 Shotgun von unbeaufsichtigten Kinder fern.
- Beachten und befolgen Sie alle lokalen und nationalen Gesetze und Vorschriften zum Transport von Paintball Markern.
- Für Informationen über die Gesetze in ihrer Gegend wenden Sie sich bitte an die örtliche Polizei.
- Bewahren Sie die z200 Shotgun immer an einem sicheren Ort auf, wenn sie nicht in Gebrauch ist, um einen Zugriff von unberechtigten Personen zu verhindern.
- Lagern Sie die z200 nicht in gespanntem Zustand.

ASTM International, früher bekannt als die American Society for Testing and Materials (ASTM), ist ein weltweit anerkannter Marktführer in der Entwicklung und Lieferung des internationalen freiwilligen Konsens-Standards, der in der ganzen Welt verwendet wird, um die Produktqualität zu verbessern, die Sicherheit zu erhöhen, den Marktzugang und den Handel zu erleichtern und das Vertrauen der Verbraucher zu stärken. ASTM International, 100 Barr Harbor Drive, PO Box C700, West Conshohocken, PA, USA 19428-2959, www.astm.org

JT SPLATMASTER

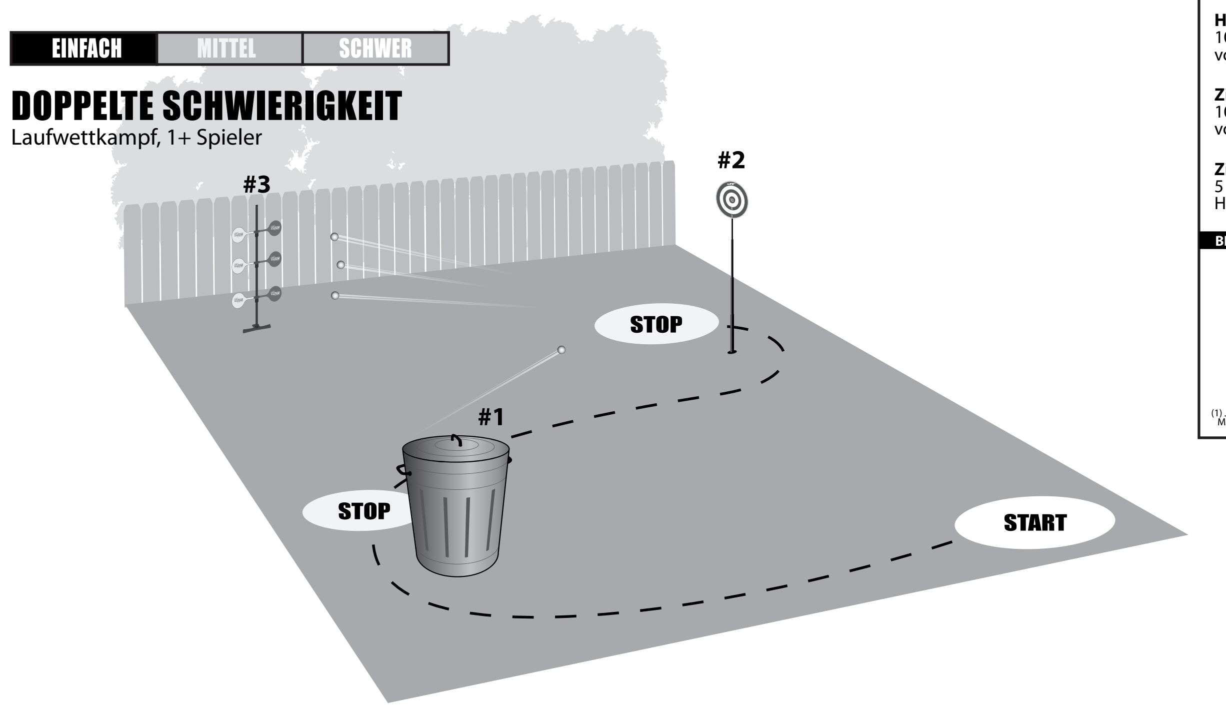
WARNUNG: Dies ist kein Spielzeug. Nicht von Personen unter 9 Jahre zu verwenden. Vollständiger Augenschutz speziell für JT Splatmaster oder Paintball muss vom Benutzer und jeder Person in Reichweite getragen werden, kompletter Gesichtsschutz wird benötigt für Spieler-gegen-Spieler Spiele und jeder Person in Reichweite. Die Aufsicht durch einen Erwachsenen (über 18 Jahre) ist notwendig. Dieses Produkt ist nur für die Verwendung im Freien. Setzen Sie die Sicherung immer auf „Sicherung ein“, wenn es nicht in Benutzung ist. Lesen Sie vor der Benutzung alle Anweisen.

GET IN THE GAME

EINFACH | MITTEL | SCHWER

DOPPELTE SCHWIERIGKEIT

Laufwettkampf, 1+ Spieler



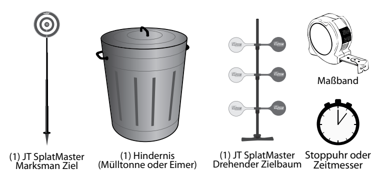
AUFBAU DES PARCOURS:

Hindernis Nr. 1
10 Schritt vorwärts und 10 Schritt seitwärts von der Startposition

Ziel Nr. 2 – JT SplatMaster Marksman Ziel
10 Schritt vorwärts und 12 Schritt seitwärts von Hindernis Nr. 1

Ziel Nr. 3 – JT SplatMaster Zielbaum
5 Schritte vorwärts und 15 Schritt links von Hindernis Nr. 2

BENÖTIGTE AUSRÜSTUNG:



ZIEL DES SPIELS:

SPIELBEGINN:
Starten Sie die Stoppuhr/den Zeitmesser sobald Sie an der Startposition stehen, laufen Sie dann in Richtung des Hindernis Nr. 1. Verwenden Sie Ihre JT SplatMaster zum Schießen und Treffen des Marksman Ziels. Laufen Sie vorwärts und umrunden das Marksman Ziel auf der rechten Seite und halten dann an. Schießen und treffen Sie die drei orangen Ziele des Zielbaums.

SPIELENDE:
Nachdem alle Ziele getroffen wurden stoppen Sie die Zeit und das Spiel ist beendet.

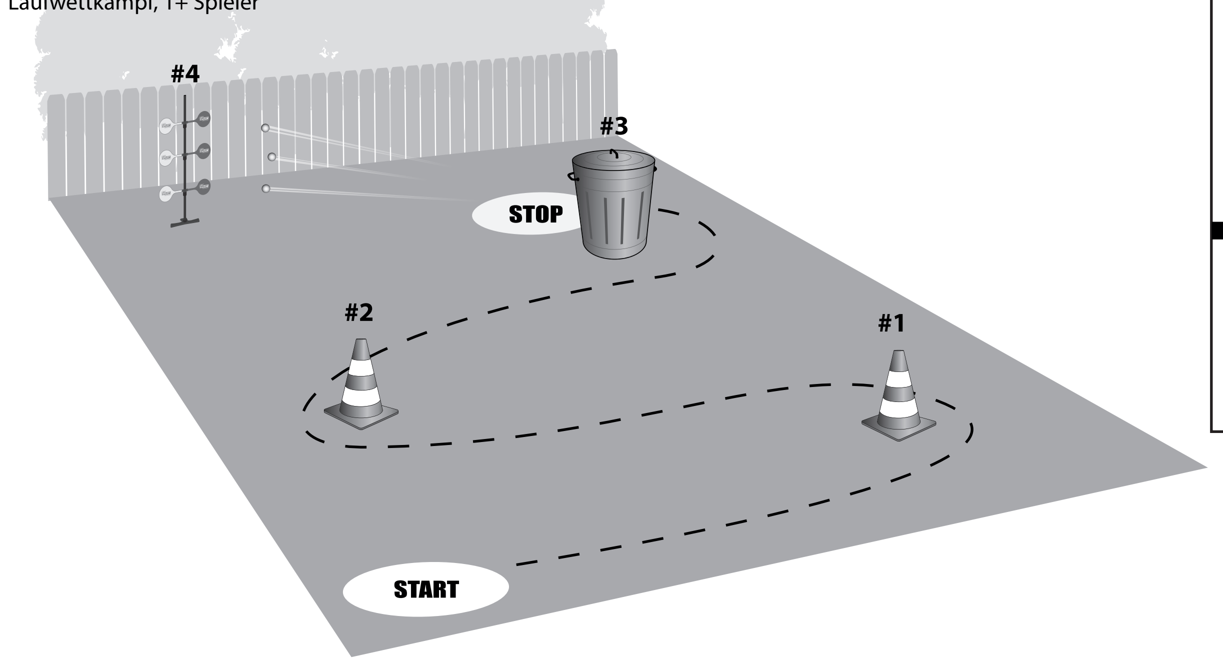
PUNKTEVERGABE:
Der Spieler, der den Kurs in der kürzesten Zeit beendet und alle Ziele getroffen hat, ist der Gewinner.

NAME	SPIEL 1	SPIEL 2	SPIEL 3

EINFACH | MITTEL | SCHWER

ZICK ZACK

Laufwettkampf, 1+ Spieler



AUFBAU DES PARCOURS:

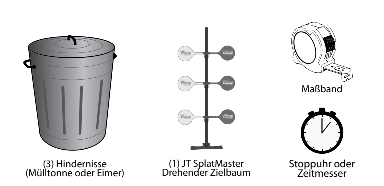
Hindernis Nr. 1
10 Schritt vorwärts und 10 Schritt nach rechts von der Startposition

Hindernis Nr. 2
10 Schritt vorwärts und 10 Schritt nach links von Hindernis Nr. 1

Hindernis Nr. 3
5 Schritt vorwärts und 15 Schritt nach rechts von Hindernis Nr. 2

Ziel Nr. 4 – JT SplatMaster Zielbaum
20 Schritte nach links von Hindernis Nr. 2

BENÖTIGTE AUSRÜSTUNG:



ZIEL DES SPIELS:

SPIELBEGINN:
Wenn Sie auf Startposition stehen, starten Sie die Stoppuhr/den Zeitmesser und laufen in Richtung von Hindernis Nr. 1. Umrunden Sie das Hindernis auf der rechten Seite und laufen dann in Richtung Hindernis Nr. 2. Umrunden Sie das Hindernis Nr. 2 auf der linken Seite und laufen in Richtung Hindernis Nr. 3. Umrunden Sie das Hindernis Nr. 3 auf der rechten Seite und halten Sie dann an. Verwenden Sie Ihre JT SplatMaster und zielen und schießen auf die drei orangen Ziele des Drehenden Zielbaums.

SPIELENDE:
Nachdem alle Ziele getroffen wurden, stoppen Sie die Zeit und das Spiel ist beendet.

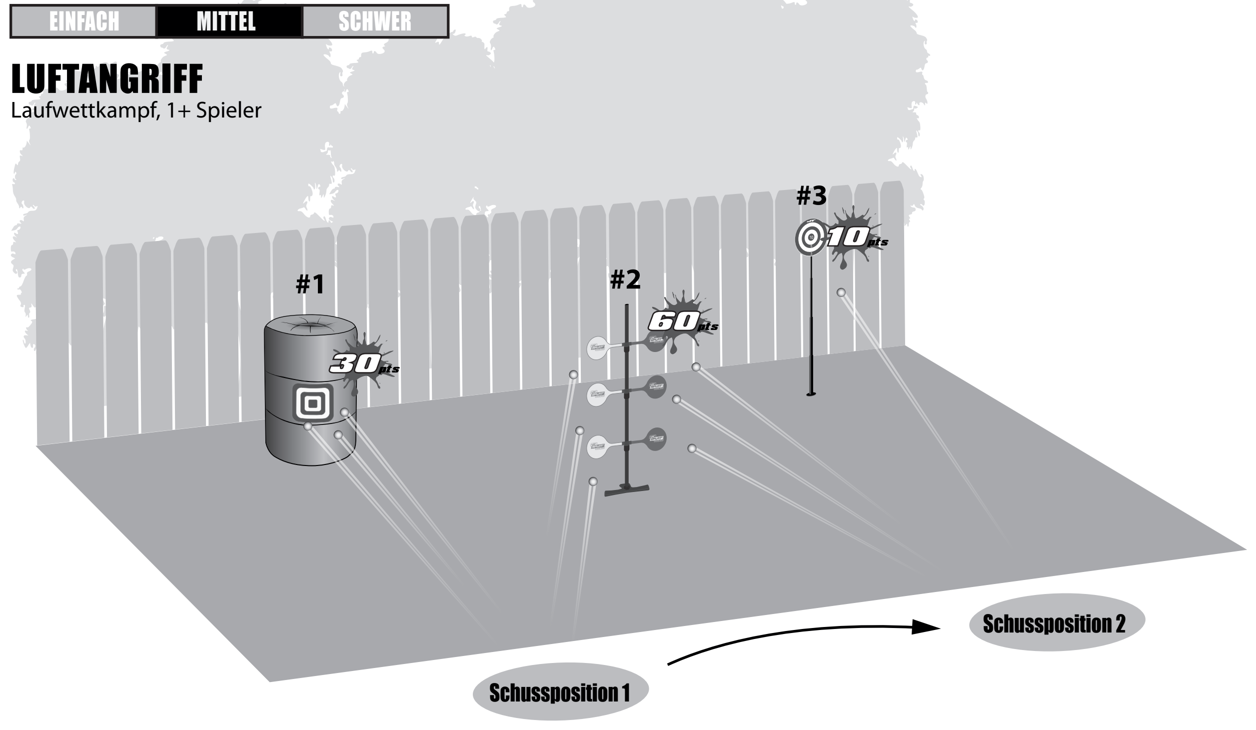
PUNKTEVERGABE:
Der Spieler, der den Parcours in der kürzesten Zeit bewältigt und alle Ziele trifft, gewinnt das Spiel.

NAME	SPIEL 1	SPIEL 2	SPIEL 3

EINFACH | **MITTEL** | SCHWER

LUFTANGRIFF

Laufwettkampf, 1+ Spieler



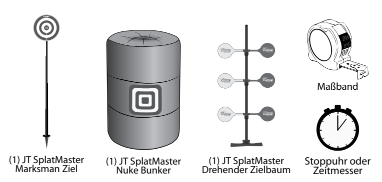
AUFBAU DES PARCOURS:

Ziel Nr. 1 – JT SplatMaster Nuke Bunker
25 Schritt entfernt von der Schussposition Nr. 1

Ziel Nr. 2 – JT SplatMaster Zielbaum
15 Schritte von der Schussposition Nr. 1 – alle passenden Farben auf einer Seite des Baums.

Ziel Nr. 3 – JT SplatMaster Marksman Ziel
20 Schritt von der Schussposition Nr. 2

BENÖTIGTE AUSRÜSTUNG:



ZIEL DES SPIELS:

SPIELBEGINN:
Während Sie auf Schussposition Nr. 1 stehen, starten Sie die Stoppuhr/den Zeitmesser und beginnen mit dem Schuss auf den Nuke Bunker (Ziel Nr. 1). Nachdem Sie das Nuke-Ziel getroffen haben, zielen Sie auf den Zielbaum (Ziel Nr. 2) und treffen alle drei Ziele auf der linken Seite des Baums. Gehen Sie zu Schussposition Nr. 2 und schießen auf alle drei Ziele auf der rechten Seite des Zielbaums (Ziel Nr. 2) und, sobald Sie alle getroffen haben, zielen und schießen anschließend auf das Marksman Ziel (Ziel Nr. 3).

SPIELENDE:
Nachdem alle Ziele getroffen wurden, halten Sie die Stoppuhr/den Zeitmesser und stoppen die Spielrunde.

PUNKTEVERGABE:
Der Spieler, der alle Ziele oder die meisten Ziele in der kürzesten Zeit getroffen hat, ist der Gewinner.

MÖGLICHE PUNKTE:
100 Gesamtpunkte für Spielziele: Ziel Nr.1 = 30 Punkte, Ziel Nr. 2 (Baum) = 60 Punkte (je 10 Punkte), Ziel Nr. 3 = 10 Punkte.

Bonus: *+ 5 Punkte für jeden Schuss ins Schwarze.*

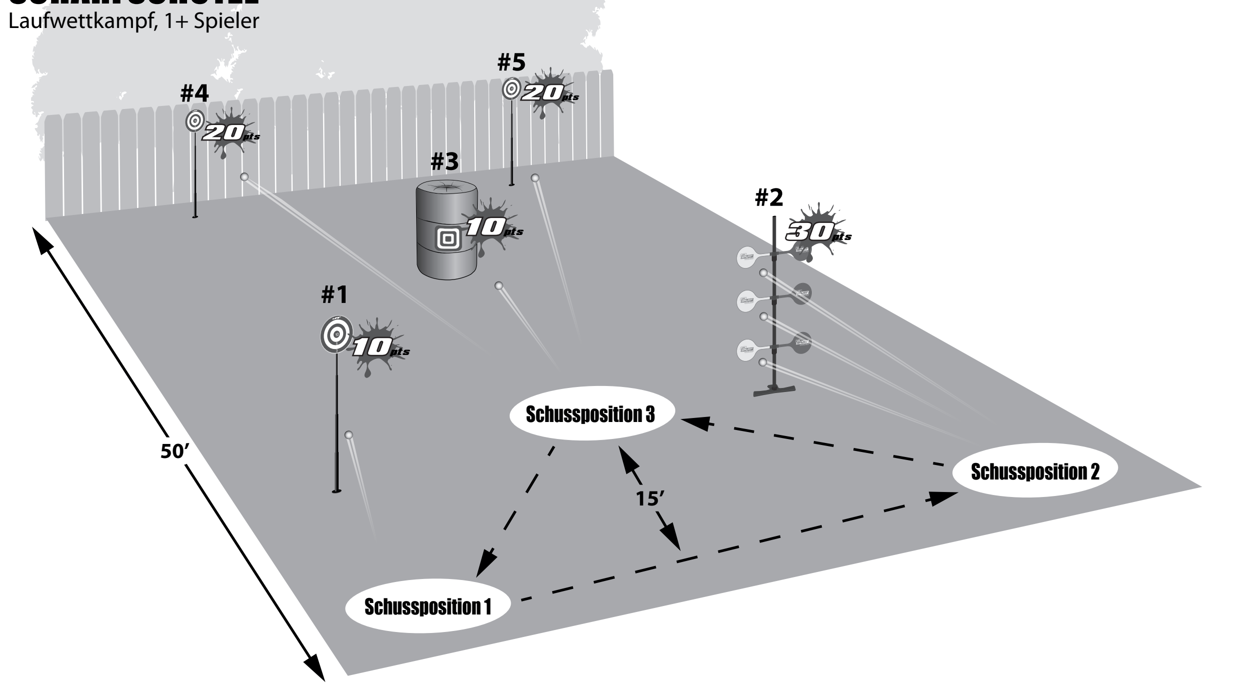
Alternative Punktevergabe:
Stellen Sie den Zeitmesser auf 30 Sekunden ein und vergeben 10 Punkte für jeden Zieltreffer und einen Bonuspunkt für jeden Treffer ins Schwarze. Wer immer innerhalb von diesen 30 Sekunden die meisten Punkte erzielt ist der Gewinner.

NAME	SPIEL 1	SPIEL 2	SPIEL 3

EINFACH | MITTEL | **SCHWER**

SCHARFSCHÜTZE

Laufwettkampf, 1+ Spieler



AUFBAU DES PACOURS:

Ziel Nr. 1 – JT SplatMaster Marksman Ziel
20 Schritte von Schussposition Nr. 1 und leicht nach rechts versetzt.

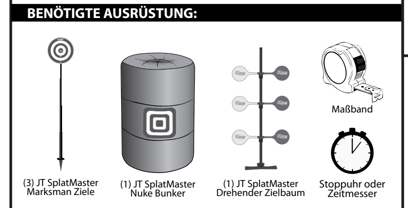
Ziel Nr. 2 – JT SplatMaster Zielbaum
25 Schritte von Schussposition Nr. 2

Ziel Nr. 3 – JT SplatMaster Nuke Bunker
40 Schritte entfernt und in der Mitte zwischen Schussposition Nr. 1 und Schussposition Nr. 2

Ziel Nr. 4- JT SplatMaster Marksman Ziel
50 Schritte von der Schussposition Nr. 1

Ziel Nr. 5 - JT SplatMaster Marksman Ziel
50 Schritte von der Schussposition Nr. 2

BENÖTIGTE AUSRÜSTUNG:



ZIEL DES SPIELS:

SPIELBEGINN:
Wenn Sie auf Schussposition Nr. 1 stehen starten Sie die Stoppuhr/den Zeitmesser und schießen und treffen Ziel Nr. 1, laufen dann zu Schussposition Nr. 2 und schießen auf die drei weißen Ziele des Zielbaums. Laufen Sie zu Schussposition Nr. 3 und treffen die Ziele in der Reihenfolge Ziel Nr. 3, Nr. 4 und Nr. 5.

SPIELENDE:
Nachdem alle Ziele getroffen wurden stoppen Sie die Zeit und das Spiel ist beendet.

PUNKTEVERGABE:
Der Spieler, der alle Ziele in der kürzesten Zeit trifft, gewinnt.

MÖGLICHE PUNKTE:
90 Punkte für Spielziele: Ziel Nr. 1 = 10 Punkte, Ziel Nr. 2 (Baum) = 30 Punkte (jeweils 10 Punkte), Ziel Nr.3 = 10 Punkte, Ziel Nr. 4 = 20 Punkte, Ziel Nr. 5 = 20 Punkte

Bonus: *+5 Punkte für jeden Treffer ins Schwarze.*

Alternatives Spiel Nr. 1:
Zielpunktsystem: Ein Zieltreffer gleicht einem Punkt und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

Alternatives Spiel Nr. 2:
Legen Sie die Anzahl von Munition fest (z.B. 15 Schuss) – der Spieler, der mit der erlaubten Anzahl von Munition die meisten Punkte erzielt, ist der Gewinner.

NAME	SPIEL 1	SPIEL 2	SPIEL 3



EDADES: de 9 años en adelante

ADVERTENCIA: Esto no es un juguete. Prohibido el uso por personas menores de 9 años. El uso inadecuado puede provocar lesiones graves. El usuario y las personas dentro del radio deben usar protección total para los ojos especialmente diseñada para JT Splatmaster o paintball; y los jugadores que se enfrentan al igual que las personas dentro del radio deben usar protección total para la cara. Se solicita la supervisión de un adulto (más de 18 años). El producto es para uso al aire libre. La pistola siempre debe estar "con seguro" cuando no esté en uso. Lea todas las instrucciones antes de usar el producto.

z200 SHOTGUN

Manual Del Usuario

JT SPLATMASTER 11723 LIME KILN RD. NEOSHO, MO 64850 WWW.JTSPLATMASTER.COM
JT SPLATMASTER ES UNA MARCA DE KEE ACTION SPORTS, LLC.

ADVERTENCIA

LAS PISTOLAS DE PAINTBALL Y SUS ACCESORIOS NO SON JUGUETES.

- El uso negligente o incorrecto del dispositivo puede provocar lesiones graves o mortales.
- El usuario y las personas dentro del radio deben usar protección total para los ojos especialmente diseñada para JT Splatmaster o paintball; y los jugadores que se enfrentan al igual que las personas dentro del radio deben usar protección total para la cara.
- El usuario debe tener 9 años o más para operar o manejar cualquier pistola JT Splatmaster y accesorios de esta pistola. Los menores de 18 años deben ser supervisados por un adulto.
- Lea y comprenda todas las medidas de precaución, advertencias y manuales de operación antes de usar la pistola de paintball o el accesorio de dicha pistola.
- No apunte la pistola de paintball a los ojos ni a la cabeza de personas o animales.
- Las pistolas de paintball se utilizan solamente con bolas de pintura.
- Tenga sentido común y diviértase.

EN NINGÚN CASO, EL VENDEDOR SERÁ RESPONSABLE POR DAÑOS DIRECTOS, INCIDENTALES O DERIVADOS DE NINGUNA NATURALEZA NI POR PÉRDIDAS O GASTOS INCURRIDOS POR UN PRODUCTO DEFECTUOSO O POR EL USO DE ALGÚN PRODUCTO.

ADVERTENCIA: Este producto contiene uno o dos componentes químicos que según el estado de California provocan cáncer y defectos congénitos u otros daños en el sistema reproductivo. Lávese las manos después de manipular el dispositivo. Debe tener al menos 18 años para adquirir este producto. Agentes del orden público u otras personas pueden confundir este producto con un arma de fuego. Alterar el color del producto o blandirlo en público puede considerarse un delito.

JT SPLATMASTER 11723 Lime Kiln Rd. Neosho, MO 64850 1-800-220-3222

JT SPLATMASTER ES UNA MARCA DE KEE ACTION SPORTS, LLC.

FABRICADO EN TAIWÁN

¡Preserve su seguridad y diviértase!

JT SPLATMASTER OPTIX Siempre Use Gafas Protectoras

Usted y las personas dentro del radio siempre deben usar protección para los ojos.

Siempre mantenga el tapón del cañón en la pistola y la pistola con seguro cuando no esté disparando.

SOLO use el producto tal como se indica.

Nunca mire por el cañón.

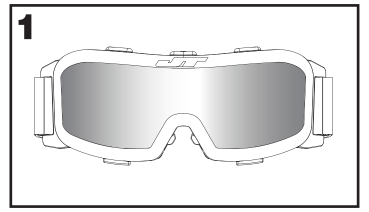
Nunca dispare a ventanas u otros objetos frágiles.

MENOS QUE 10'

Nunca dispare a otros jugadores a una distancia inferior a los 10 pies.

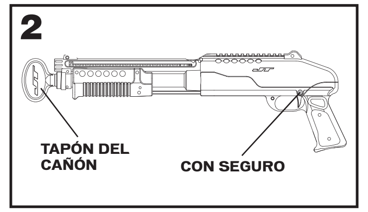
10 PASOS PARA SU PRIMER DISPARO

1



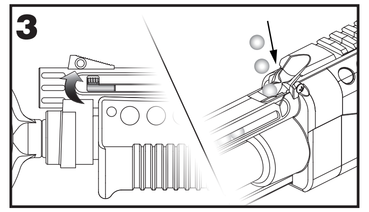
COLÓQUESE GAFAS PROTECTORAS Y ASEGÚRESE DE QUE SE AJUSTEN CORRECTAMENTE.

2



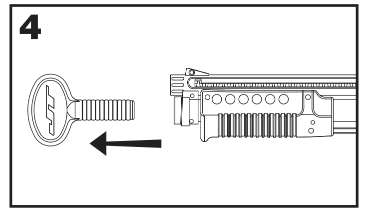
ASEGÚRESE DE QUE LA ESCOPETA z200 SEA SEGURA. EL TAPÓN DEL CAÑÓN Y EL SEGURO DEBEN ESTAR COLOCADOS.

3



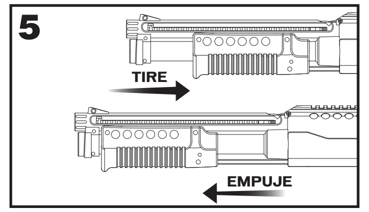
BLOQUEE LA GUÍA DEL CARGADOR Y CARGUE LA ESCOPETA z200 CON MUNICIONES.

4



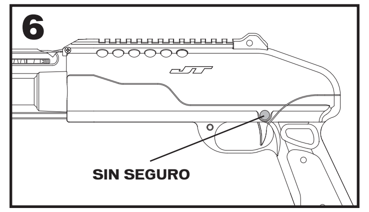
RETIRE EL TAPÓN DEL CAÑÓN.

5



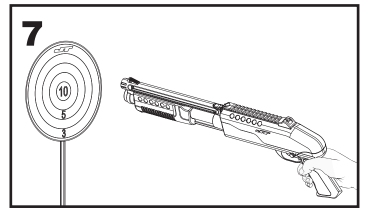
AMARTILLE LA ESCOPETA z200.

6



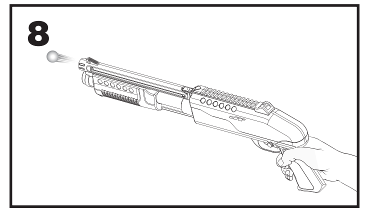
SIN SEGURO

7



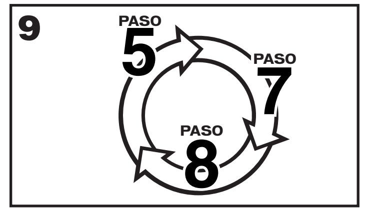
APUNTE EN UNA DIRECCIÓN SEGURA.

8



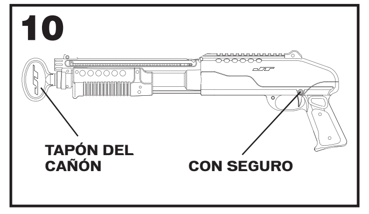
JALE EL GATILLO.

9



REPITA LOS PASOS 5, 7 Y 8 PARA CADA DISPARO.

10



LA PISTOLA DEBE ESTAR CON SEGURO Y EL TAPÓN DEL CAÑÓN INSERTADO CUANDO HAYA TERMINADO EL JUEGO.

Manejo seguro

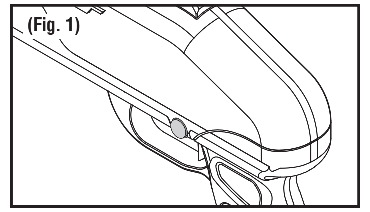
Nunca transporte la JT SplatMaster z200 fuera del estuche o al aire libre cuando no esté en un campo de juego. El público ajeno al paintball y la policía podrían confundir la escopeta z200 con un arma de fuego. Para su propia seguridad y para proteger la imagen del deporte, siempre transporte la escopeta en un estuche o bolso adecuado. La seguridad y el manejo seguro de la escopeta son los aspectos más importantes del juego con JT SplatMaster. Siga todos los pasos siguientes con una escopeta descargada antes de intentar operar la escopeta z200 con municiones.

- Toda persona que se encuentra dentro del radio deben usar JT SplatMaster Optix o gafas diseñadas especialmente para cumplir con las normas ASTM (Todas las máscaras JT cumplen o superan los requisitos de las normas ASTM).
- Trate la escopeta z200 como si estuviese cargada.
- Nunca mire por el cañón de la escopeta JT SplatMaster.
- Mantenga la escopeta con seguro hasta que esté lista para disparar.
- Mantenga el dedo alejado del guardamonte y del gatillo hasta que esté listo para disparar.
- Mantenga el dispositivo de bloqueo del cañón dentro del cañón cuando no dispare.
- Guarde la escopeta descargada en un lugar seguro.
- No dispare a objetos frágiles como ventanas, y nunca apunte la escopeta z200 a un objetivo al que no quiera disparar.
- Recuerde que, en última instancia, el mejor dispositivo de seguridad es usted, el operador.

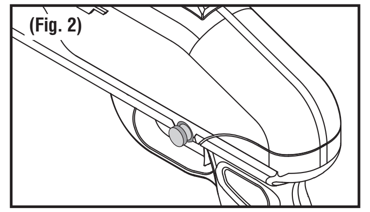
Seguro

El seguro es un pequeño pulsador mecánico que se encuentra arriba del gatillo. (Fig. 1) Cuando está con seguro, el indicador rojo ubicado a la izquierda del seguro NO se podrá visualizar y no se podrá disparar la escopeta JT SplatMaster z200. (Fig. 1) Cuando la escopeta esté "Sin seguro", el indicador rojo ubicado a la izquierda del Seguro será visible. (Fig. 2) La escopeta siempre debe estar Con seguro cuando no se va a disparar.

(Fig. 1)



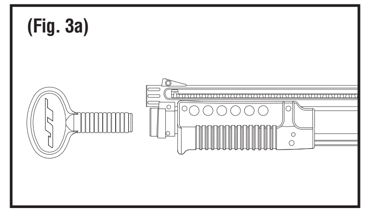
(Fig. 2)



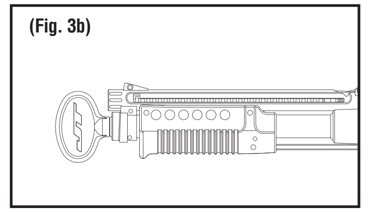
Dispositivo de bloqueo del cañón

El dispositivo de bloqueo del cañón debe estar colocado en todo momento cuando no se va a disparar, al igual que el seguro cuando el indicador rojo no se puede ver. Para colocar el dispositivo de bloqueo del cañón, el tapón se debe colocar en el extremo del cañón y empujarlo firmemente hasta que se inserte totalmente en el cañón. (Fig. 3a, Fig. 3b)

(Fig. 3a)



(Fig. 3b)



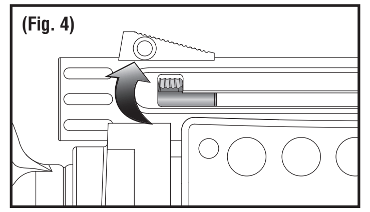
Carga de las municiones JT SplatMaster

La escopeta JT SplatMaster z200 utiliza municiones solubles en agua de calibre .50, que se pueden adquirir donde se vende este producto. Solo use municiones de JT SplatMaster con esta escopeta z200.

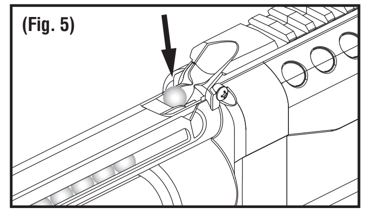
- Asegúrese de que la escopeta está "Con seguro" y use JT SplatMaster Optix o un dispositivo de protección para los ojos conformes a ASTM, y asegúrese además que todas las personas dentro del radio hagan lo mismo.
- Ubique la guía del cargador y deslícela hacia la punta del cañón y bloquee la guía en la posición hacia adelante al girar ligeramente la guía y bloquearla para que calce en la muesca en la parte superior del cargador (Fig. 4).
- Inserte las municiones de a una en la tapa del cargador, hasta que el cargador esté completo (Fig. 5). El cargador tiene capacidad para 15 balas.
- Desbloquee la guía del cargador y asegúrese de presionarla con los dedos y no soltarla para cargar las municiones; puede romper los cartuchos (Fig. 6).

Nota: *El surtidor de los contenedores de municiones de JT SplatMaster (se vende por separado) fue diseñado para alimentar directamente al cargador (Fig. 7).*

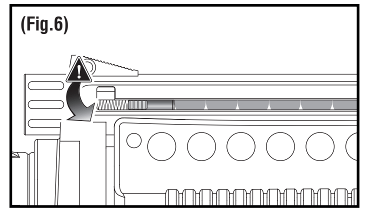
(Fig. 4)



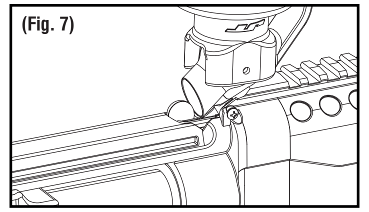
(Fig. 5)



(Fig.6)



(Fig. 7)



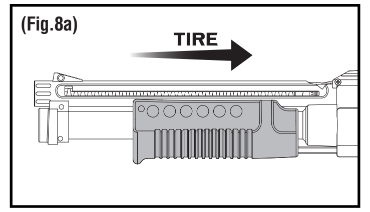
Disparo con la escopeta z200

Siempre apunte la escopeta hacia una dirección segura. Todas las personas que se encuentren dentro del radio de disparo siempre deben usar JT SplatMaster Optix o protección para ojos y rostro aprobados por ASTM cuando utilicen la JT SplatMaster z200. Asegúrese de que la escopeta esté Con seguro y que el tapón de bloqueo del cañón esté instalado antes de continuar con los siguientes pasos.

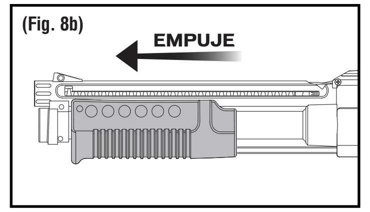
- Coloque 15 balas de municiones en el cargador
- Mientras sujeta la corredera de la bomba, amartille la escopeta z200 al tirar hacia atrás hasta los topes de la corredera (Fig. 8a) y luego hacia adelante para cargar las municiones (Fig. 8b).
- La escopeta z200 cuenta con un dispositivo antiamartillado doble que evita la carga doble de municiones.

  Si no puede tirar la corredera para cargar la escopeta, es probable que ya esté amartillada.
- Retire el dispositivo de bloqueo del cañón.
- Apunte la escopeta en una dirección segura.
- Coloque la escopeta en posición Sin seguro donde el indicador rojo está visible.
- Apunte la escopeta hacia el objetivo y utilice las miras en la parte superior para ayudarlo a apuntar.
- Coloque el dedo en el gatillo y jale con un movimiento suave.
- Después del primer disparo, vuelva a amartillar la corredera. Repita este paso para cada disparo.
- Utilice todas las municiones antes de recargar el cargador.

(Fig.8a)



(Fig. 8b)



Después de jugar

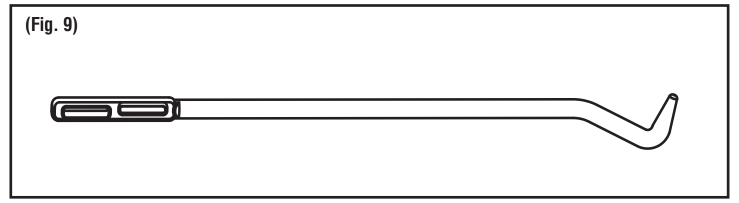
- Asegúrese de tener colocada la protección para los ojos y asegúrese de que todas las personas que se encuentran dentro del radio de la escopeta z200 hagan lo mismo.
- Mientras apunta la escopeta hacia una dirección segura, dispare varias veces para asegurarse de que no queden municiones restantes en la escopeta o en el cargador.
- Mientras apunta la escopeta hacia una dirección segura, dispare varias veces para asegurarse de que no queden municiones restantes en la escopeta o en el cargador.
- Empuje el seguro para activarlo.
- Ahora, puede limpiar y guardar la escopeta z200 para poder usarla en el futuro.

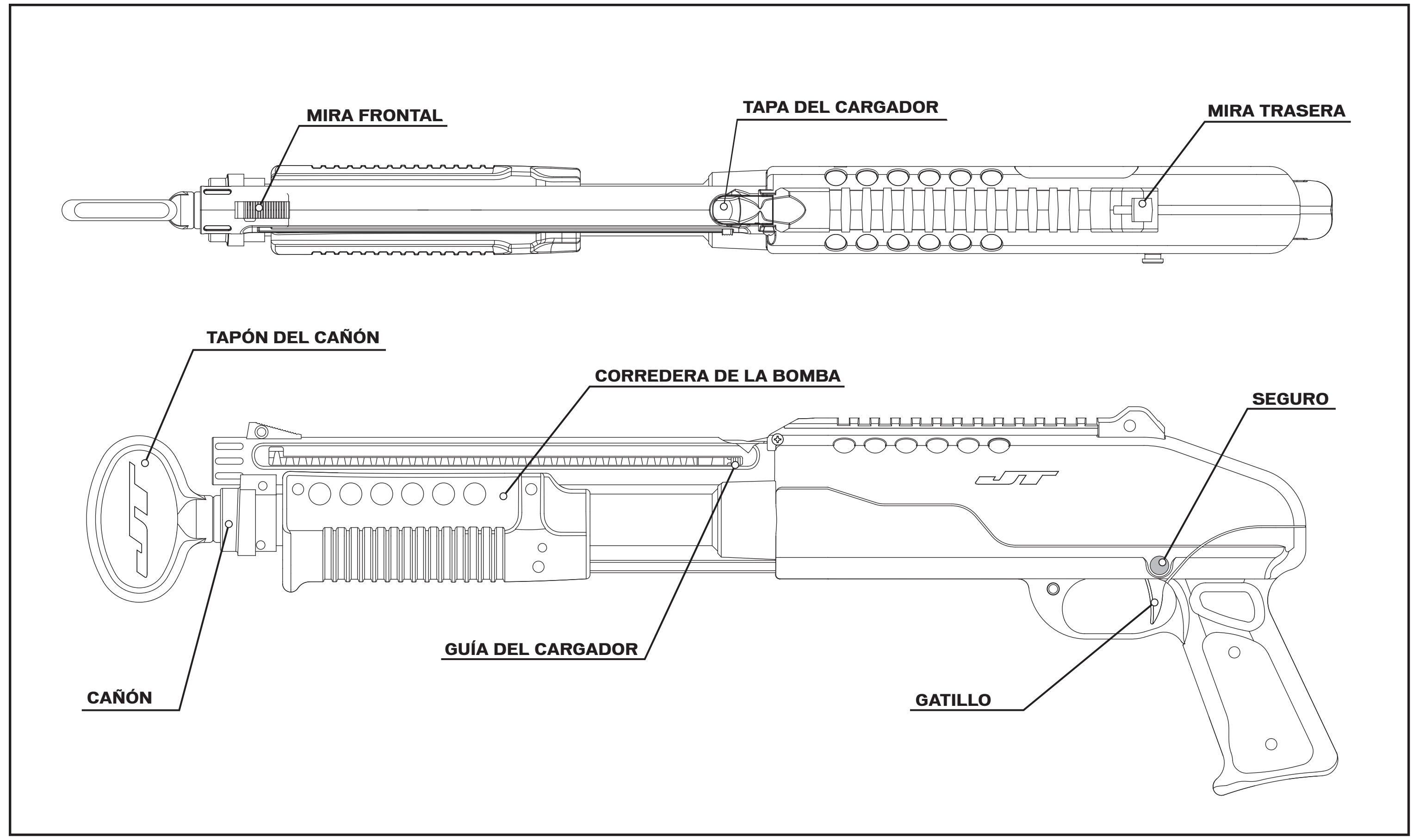
Limpieza

1. Antes de limpiar la escopeta z200, asegúrese de que no haya municiones adentro. "Simule disparar" para asegurarse de que no queden municiones.
2. Una vez que su z200 esté descargada, puede usar un paño humedecido con agua para limpiar las salpicaduras, la suciedad y los residuos del exterior de la escopeta.
3. No use productos/limpiadores derivados del petróleo o en aerosol ya que pueden dañar las juntas tóricas y los componentes de plástico. El agua es suficiente para limpiar la pintura de las municiones de SplatMaster.
4. Limpie el cañón de la escopeta con la varilla de limpieza proporcionada (Fig. 9), con un paño colocado en el extremo, para limpiar el cañón hasta que quede libre de pintura. También se puede usar la varilla de limpieza para sacar los cartuchos rotos del cañón.
5. Si con el paso 3 no se limpió minuciosamente el cañón de la z200, puede amartillar la corredera hacia atrás (Fig. 8a) y dejar correr agua de un grifo por el cañón.

Asegúrese de secar minuciosamente el marcador ya que los componentes de metal se pueden oxidar. Un secador de pelo a velocidad baja ayudará en el proceso de secado.

(Fig. 9)





Almacenamiento

Después de usar la escopeta z200, es importante que la limpie minuciosamente para prepararla para su almacenamiento. Esto no solo servirá para aumentar la vida útil del producto, sino que también le garantizará un desempeño óptimo en su próxima salida al campo de juego.

- El cargador de la escopeta no debe contener municiones cuando no se usa.
- Asegúrese de que la escopeta esté con seguro cuando no se usa.
- Asegúrese de que el dispositivo/tapón de bloqueo del cañón se encuentre en su lugar.
- Almacénela en un lugar fresco y seco.
- Conserve su escopeta z200 alejada de niños sin supervisión.
- Observe y cumpla todas las leyes locales, estatales y federales sobre el transporte de marcadores de paintball.
- Para obtener más información sobre las leyes aplicables a su zona, comuníquese con la policía local.
- Siempre guarde la escopeta z200 en un lugar seguro cuando no la utilice para evitar que personas no autorizadas accedan a ella.
- No guarde la z200 amartillada.

ASTM International, anteriormente conocida como American Society for Testing and Materials (ASTM, Sociedad de Pruebas y Materiales de los Estados Unidos), es un líder reconocido a nivel mundial en el desarrollo y lanzamiento de normas de consenso voluntario internacional utilizadas en todo el mundo para mejorar la calidad del producto, optimizar la seguridad, facilitar el acceso y la comercialización en el mercado y generar confianza en el consumidor. ASTM International, 100 Barr Harbor Drive, PO Box C700, West Conshohocken, PA, 19428-2959 USA, www.astm.org

GET IN THE GAME

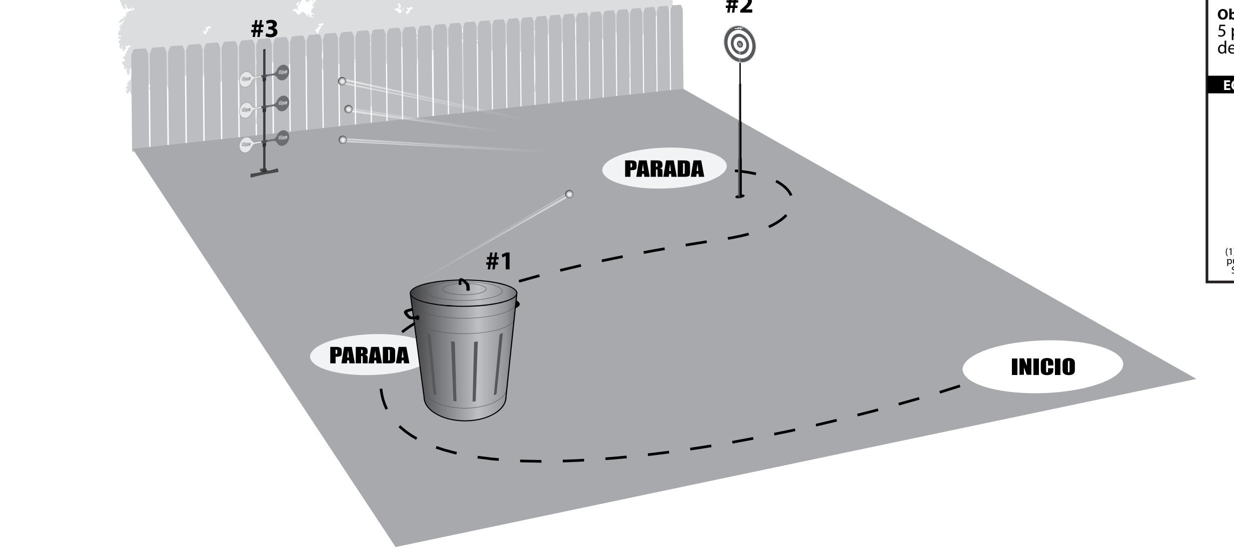
JT SPLATMASTER OPTIX
Siempre Use Gafas Protectoras

ADVERTENCIA: Esto no es un juguete. Prohibido el uso por personas menores de 9 años. El uso inadecuado puede provocar lesiones graves. El usuario y las personas dentro del radio deben usar protección total para los ojos especialmente diseñada para JT Splatmaster o paintball; y los jugadores que se enfrentan al igual que las personas dentro del radio deben usar protección total para la cara. Se solicita la supervisión de un adulto (más de 18 años). El producto es para uso al aire libre. La pistola siempre debe estar "con seguro" cuando no esté en uso. Lea todas las instrucciones antes de usar el producto.

FÁCIL | MODERADO | DIFÍCIL

MUY DIFÍCIL

Competencia de carreras, más de 1 jugador



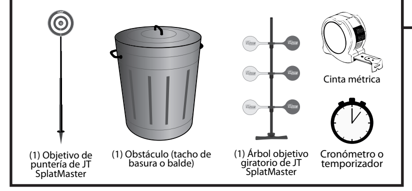
ORGANIZACIÓN DEL RECORRIDO:

Obstáculo n.º 1
10 pies hacia adelante y 10 pies hacia la izquierda de la posición inicial.

Objetivo n.º 2: Objetivo de puntería de JT SplatMaster
10 pies hacia adelante y 12 pies hacia la derecha del Obstáculo n.º 1

Objetivo n.º 3: Objetivo de puntería de JT SplatMaster
5 pies hacia adelante y 15 pies hacia la izquierda del obstáculo n.º 2

EQUIPO NECESARIO:



OBJETIVO DEL JUEGO:

INICIO DEL JUEGO:
Mientras está parado en la posición inicial, encienda el temporizador/cronómetro y corra hacia el obstáculo n.º 1. Gire alrededor del obstáculo hacia la izquierda y luego deténgase. Utilice la JT SplatMaster para disparar al objetivo de puntería. Corra hacia delante y gire alrededor del objetivo de puntería hacia la derecha y luego deténgase. Dispare y haga blanco en los tres objetivos naranjas del árbol objetivo.

DETENCIÓN DEL JUEGO:
Una vez que haya acertado a todos los objetivos, detenga el temporizador/cronómetro, el juego finalizó.

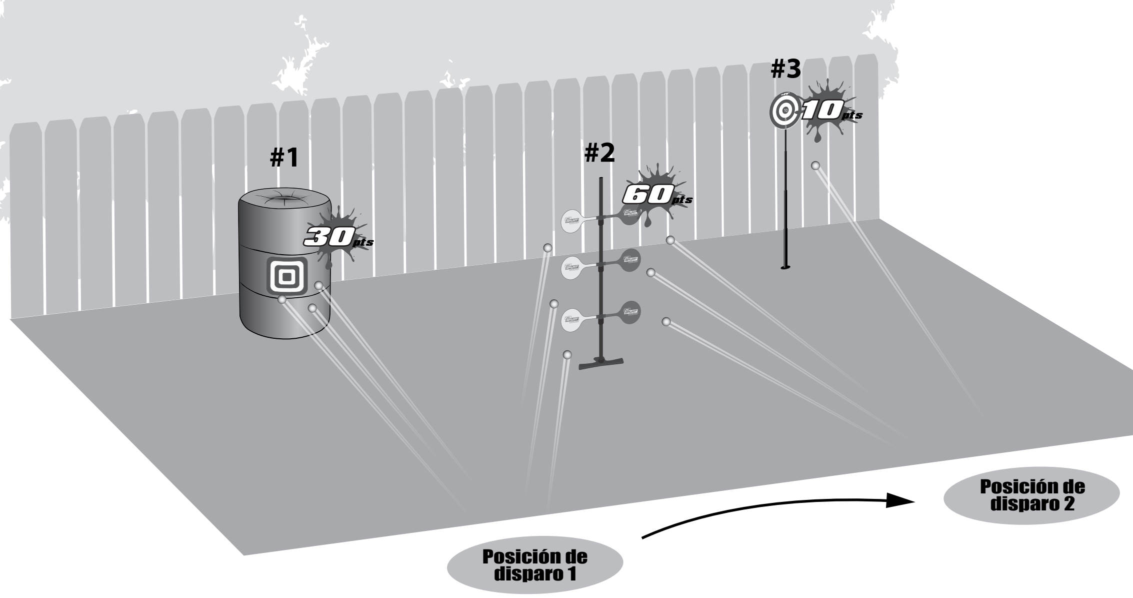
PUNTAJE:
El jugador que completó el recorrido con el mejor tiempo y acertó a todos los objetivos gana el juego.

NOMBRE	JUEGO 1	JUEGO 2	JUEGO 3

FÁCIL | MODERADO | DIFÍCIL

ATAQUE AÉREO

Competencia de carreras, más de 1+ jugador



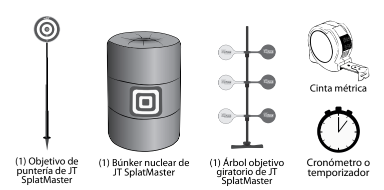
ORGANIZACIÓN DEL RECORRIDO:

Objetivo n.º 1: Búnker nuclear de JT SplatMaster
25 pies desde la posición de disparo n.º 1

Objetivo n.º 2: Árbol objetivo de JT SplatMaster
15 pies desde la posición de disparo n.º 1; todos los colores que coinciden en un solo lado del árbol

Objetivo n.º 3: Objetivo de puntería de JT SplatMaster
20 pies desde la posición de disparo n.º 2

EQUIPO NECESARIO:



OBJETIVO DEL JUEGO:

INICIO DEL JUEGO:
Parado en la posición de disparo n.º 1, encienda el temporizador /cronómetro y comience a disparar al objetivo búnker nuclear (objetivo n.º 1). Una vez que haya dado en el objetivo nuclear, cambie el objetivo al árbol objetivo (objetivo n.º 2) y dispare a los tres objetivos en la parte izquierda del árbol. Mueva la posición de disparo n.º 2 y dispare a los tres objetivos en la parte derecha del árbol objetivo (objetivo n.º 2) y, una vez que haya acertado, cambie el objetivo y dispare al objetivo de puntería (objetivo n.º 3).

DETENCIÓN DEL JUEGO:
Después de disparar a todos los objetivos, detenga el temporizador /cronómetro, finalizó la partida de juego.

PUNTAJE:
Gana el jugador que acierta a todos los objetivos o que tiene la mayor cantidad de aciertos en el menor tiempo.

PUNTOS POSIBLES:
100 puntos totales para los objetivos del juego: objetivo n.º 1 = 30 puntos, objetivo n.º 2 (árbol) = 60 puntos (10 puntos cada uno), objetivo n.º 3 = 10 puntos

Puntos adicionales: *5 puntos más por cada acierto en el blanco.*

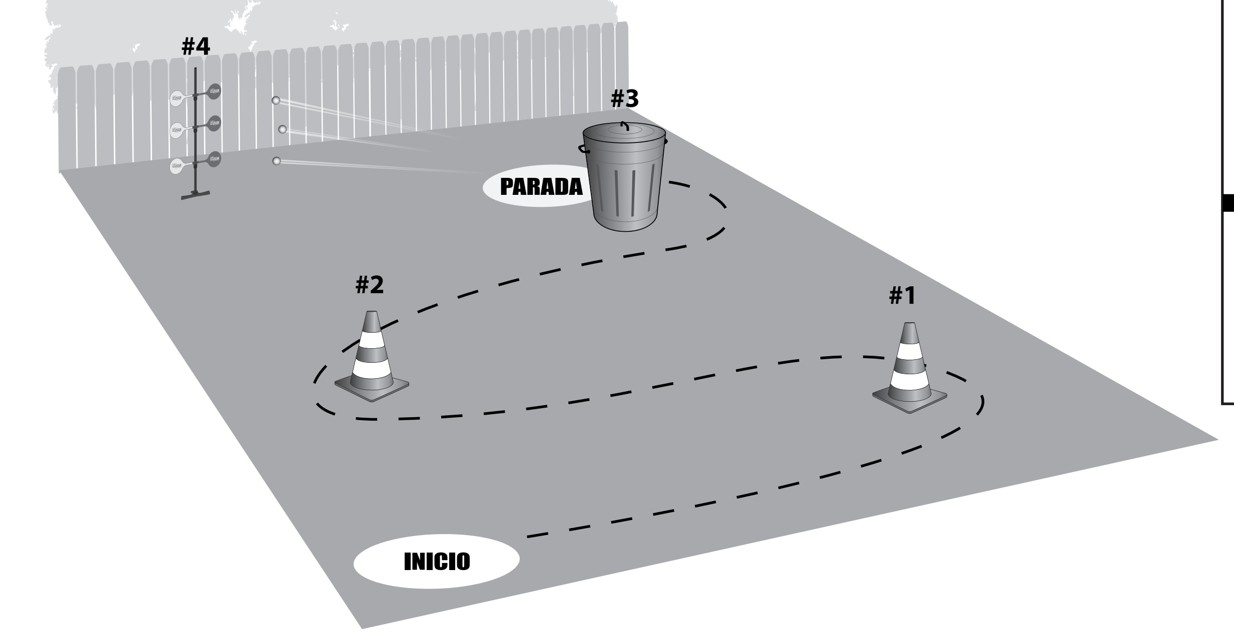
Puntaje alternativo:
Coloque el temporizador en 30 segundos y otorgue 10 puntos por objetivo acertado y 5 puntos adicionales por cada acierto en el blanco. Quienquiera que anote la mayor cantidad de puntos en un intervalo de tiempo de 30 segundos es el ganador.

NOMBRE	JUEGO 1	JUEGO 2	JUEGO 3

FÁCIL | MODERADO | DIFÍCIL

ZIG ZAG

Competencia de carreras, 1+ jugadores



ORGANIZACIÓN DEL RECORRIDO:

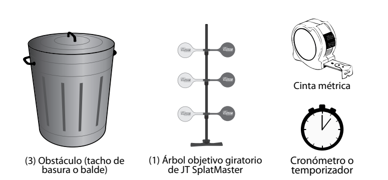
Obstáculo n.º 1
10 pies hacia adelante y 10 pies hacia la derecha de la posición inicial

Obstáculo n.º 2
10 pies hacia delante y 12 pies hacia la izquierda del Obstáculo n.º 1

Obstáculo n.º 3
5 pies hacia adelante y 15 pies hacia la derecha del Obstáculo n.º 2

Objetivo n.º 4: Árbol objetivo de JT SplatMaster
20 pies hacia la izquierda del obstáculo n.º 2

EQUIPO NECESARIO:t



OBJETIVO DEL JUEGO:

INICIO DEL JUEGO:
Mientras esté parado en la posición inicial, encienda el temporizador/cronómetro y corra hacia el obstáculo n.º 1. Gire alrededor del obstáculo hacia la derecha y luego siga hacia el obstáculo n.º 2. Gire alrededor del obstáculo n.º 2 hacia la izquierda y corra hacia el obstáculo n.º 3. Gire alrededor del obstáculo n.º 3 hacia la derecha y luego deténgase. Use la JT SplatMaster para disparar y dar en tres objetivos naranjas del árbol objetivo giratorio.

DETENCIÓN DEL JUEGO:
Una vez que haya acertado a todos los objetivos, detenga el temporizador/cronómetro, el juego finalizó.

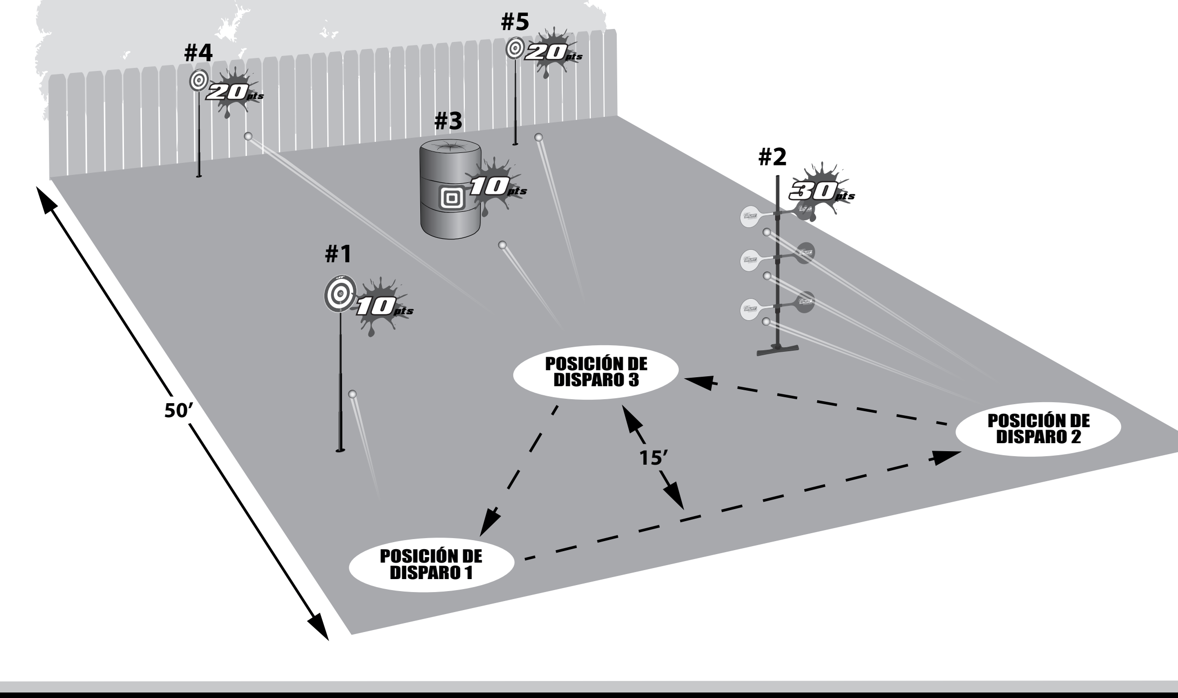
PUNTAJE:
El jugador que completó el recorrido con el mejor tiempo y acertó a todos los objetivos gana el juego.

NOMBRE	JUEGO 1	JUEGO 2	JUEGO 3

FÁCIL | MODERADO | DIFÍCIL

TIRADOR DE PRIMERA

Competencia de carreras, más de 1+ jugador



ORGANIZACIÓN DEL RECORRIDO:

Objetivo n.º 1: Objetivo de puntería de JT SplatMaster
20 pies desde la posición de disparo n.º 1 y ligeramente hacia la derecha

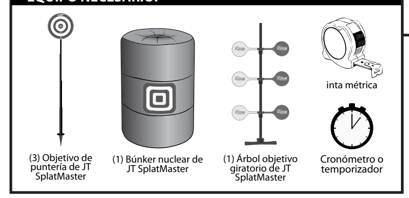
Objetivo n.º 2: Objetivo de puntería de JT SplatMaster
25 pies desde la posición de disparo n.º 2

Objetivo n.º 3: Objetivo de puntería de JT SplatMaster
40 pies de distancia y a mitad de camino entre la posición de disparo n.º 1 y la posición de disparo n.º 2.

Objetivo n.º 4: Objetivo de puntería de JT SplatMaster
50 pies desde la posición de disparo n.º 1

Objetivo n.º 5: Objetivo de puntería de JT SplatMaster
50 pies desde la posición de disparo n.º 2

EQUIPO NECESARIO:



OBJETIVO DEL JUEGO:

INICIO DEL JUEGO:
Parado en la posición de disparo n.º 1, inicie el temporizador/cronómetro y dispare para acertar en el objetivo n.º 1. Luego corra hasta la posición de disparo n.º 2 y acierte en tres objetivos blancos del árbol objetivo. Corra hasta la posición de disparo n.º 3 y acierte en los objetivos n.º 3, n.º 4 y n.º 5 en orden.

DETENCIÓN DEL JUEGO:
Una vez que haya disparado a todos los objetivos, detenga el temporizador, el juego finalizó.

PUNTAJE:
El jugador que acierta a todos los objetivos en el menor tiempo posible gana.

PUNTOS POSIBLES:
90 puntos totales para los objetivos del juego: objetivo n.º 1 = 10 puntos, objetivo n.º 2 (árbol) = 30 puntos (10 puntos cada uno), objetivo n.º 3 = 10 puntos, objetivo n.º 4 = 20 puntos, objetivo n.º 5 = 20 puntos

Puntos adicionales: *5 puntos más por cada acierto en el blanco.*

Juego alternativo n.º 1:
Sistema de puntos por objetivo: ¡Los aciertos a los objetivos suman puntos, el jugador con la mayor cantidad de puntos gana el juego!

Juego alternativo n.º 2:
Establezca una cantidad fija de municiones (por ejemplo: 15 balas): el jugador que anota la mayor cantidad de puntos con las municiones establecidas gana.

NOMBRE	JUEGO 1	JUEGO 2	JUEGO 3